Perícias Treinadas: 4 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Adestrar Animais (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Enganação (Car), Identificar Magia (Int), Intuição (Sab), Ofício (Int), Percepção (Sab), Sobrevivência (Sab).

Talentos Iniciais: Usar Armaduras (leves), Usar Armas (simples), Vontade de Ferro.

Habilidades de Classe

Aprendiz dos espíritos: o shinkan tem contato direto com o mundo dos espíritos, aprendendo jutsus que o ajudam a compreender e respeitar esse poder. Você aprende um número de jutsus básicos de Sabedoria igual a seu bônus de Sabedoria (mínimo +1).

Além disso, você pode aprender qualquer jutsu com "espírito", "espiritual" ou "ancestrais" no nome, desde que possa executar jutsus de mesmo grau, não importando quais chacras tenha aberto (veja mais no **Capítulo 4: Jutsus**). Aprender e executar esses jutsus não resulta em violação de honra.

Canalizar energia: um shinkan pode canalizar energia espiritual da luz e das trevas, para curar ou ferir. Como uma ação padrão, você libera uma dispersão de energia que afeta todas as criaturas a até 9m, incluindo você. Você deve gastar 1 ponto de magia para cada dado de dano ou cura.

Se escolher luz, criaturas vivas recuperam 1d6 pontos de vida e shiryou e oni (youkai com Honra 5 ou menor) sofrem 1d6 pontos de dano de luz.

Se escolher trevas, shiryou e oni recuperam 1d6 pontos de vida e outras criaturas sofrem 1d6 pontos de dano de trevas. Escolher trevas é uma violação de honra moderada.

Um teste de Vontade (CD 15 + custo em PM da habilidade) reduz o dano à metade. No 3º nível, e a cada 2 níveis seguintes, a cura ou dano aumentam em +1d6. Você nunca causa dano ou efeitos prejudiciais a si mesmo com essa habilidade.

Devoto do Bushintau: você recebe o talento Devoto do Bushintau. Caso decida, a qualquer momento, devotar-se a outra religião (escolhendo o talento Devoto de Lin-Wu ou Devoto da Família Celestial), você imediatamente perde este talento e seus poderes concedidos do Bushintau.

Conhecimento de jutsus: o shinkan nunca deixa de aprender novas técnicas. No 2º nível, você aprende dois novos jutsus de grau básico de qualquer chacra que possa executar. No 4º nível, e a cada 2 níveis seguintes, aprende dois novos jutsus de qualquer grau e chacra que possa executar.

Raio espiritual: o shinkan pode se defender ou prestar apoio aos seus nakama mesmo quando suas energias mágicas estão esgotadas. Como uma ação padrão, o shinkan pode disparar um raio de energia a até

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

9m contra uma criatura. Um alvo voluntário é atingido automaticamente; contra um inimigo, você deve fazer um ataque de toque à distância.

Se acertar, cura ou causa 1d4 pontos de dano, dependendo da energia escolhida (luz ou trevas, como em canalizar energia). No 5º nível, e a cada 4 níveis seguintes, a cura ou dano aumenta conforme a tabela. No 13º nível, o raio ganha alcance de 30m.

Esta habilidade conta como canalizar energia para propósitos de talentos e outras habilidades. Usar o raio espiritual fora de situações de perigo custa 1 PM.

Discípulo dos espíritos: no 3º nível, o shinkan se estabelece no caminho dos espíritos. Você pode aprender e executar jutsus de Sabedoria de grau mediano. Além disso, soma novamente seu bônus de Sabedoria a seu total de pontos de magia.

Lições espirituais: no 4º nível, você recebe um talento de poder concedido do Bushintau ou um talento de jutsu, à sua escolha. No 8º nível, e a cada quatro níveis seguintes, você recebe outro talento de poder concedido ou jutsu.

Iniciado dos espíritos: a partir do 6º nível, o shinkan é um iniciado. Você pode aprender e executar jutsus de Sabedoria de grau avançado. Além disso, soma novamente seu bônus de Sabedoria a seu total de PM.

Meditação: no 7º nível, o shinkan pode meditar para recuperar energia, curar-se de ferimentos e purificar seu corpo. Para cada 2 horas de meditação, ele recupera 2 PV e 1 PM por nível de personagem. Ele também recebe um bônus de +5 em seu próximo teste de Fortitude contra venenos ou doenças que já o estejam afetando.

O shinkan pode ver e ouvir normalmente durante o transe, mas não pode falar ou mover-se. Se sofrer qualquer distração, deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade (CD 20) para evitar que o transe seja interrompido e os benefícios, perdidos.

O tempo de meditação é reduzido para 1 hora no 13º nível e 30 minutos no 19º nível.

Adepto dos espíritos: no 10º nível, o shinkan eleva seu controle espiritual a níveis sublimes. Você pode aprender e executar jutsus de Sabedoria de grau sublime. Além disso, soma novamente seu bônus de Sabedoria a seu total de pontos de magia.

Mestre dos espíritos: no 15º nível, o shinkan é uma lenda, atingindo a maestria dos jutsus de espírito. Você pode aprender e executar jutsus de Sabedoria de grau lendário. Além disso, soma novamente seu bônus de Sabedoria a seu total de pontos de magia.

SHINKAN

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Aprendiz dos espíritos, canalizar energia 1d6, devoto do Bushintau
2º	+1	Conhecimento de jutsus, raio espiritual (1d4)
3º	+1	Discípulo dos espíritos, canalizar energia 2d6
4º	+2	Conhecimento de jutsus, lições espirituais
5º	+2	Canalizar energia 3d6, raio espiritual (1d6)
6º	+3	Iniciado dos espíritos, conhecimento de jutsus
7º	+3	Canalizar energia 4d6, meditação (2 horas)
8º	+4	Conhecimento de jutsus, lições espirituais
9º	+4	Canalizar energia 5d6, raio espiritual (1d8)
10º	+5	Adepto dos espíritos, conhecimento de jutsus
11º	+5	Canalizar energia 6d6
12º	+6	Conhecimento de jutsus, lições espirituais
13º	+6	Canalizar energia 7d6, meditação (1 hora), raio espiritual (1d10, 30m)
14º	+7	Conhecimento de jutsus
15º	+7	Canalizar energia 8d6, mestre dos espíritos
16º	+8	Conhecimento de jutsus, lições espirituais
17º	+8	Canalizar energia 9d6, raio espiritual (1d12)
18º	+9	Conhecimento de jutsus
19º	+9	Canalizar energia 10d6, meditação (30 minutos)
20º	+10	Conhecimento de jutsus, lições espirituais, união espiritual

União espiritual: no 20º nível, o shinkan se torna uno com o mundo espiritual. Ele fica permanentemente sob o efeito do jutsu *forma espiritual*, e pode executar qualquer jutsu nessa forma. Esse efeito não pode ser anulado de nenhuma maneira.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

SHUGENJA 修験者

O Reinado de Arton cultua um grande panteão de divindades maiores, cada qual com sua igreja e cultos organizados. Em Tamu-ra, esses deuses formam a Família Celestial, por sua vez liderada por Lin-Wu. O Deus Dragão serpenteia supremo, absoluto, na vida espiritual tamuraniana. E seu maior representante no mundo dos mortais é o *shugenja*.

Enquanto samurais são a elite guerreira do Império, shugenja são a elite conjuradora, são os sacerdotes de Lin-Wu e sua Família Celestial. Seus jutsus, ensinados e cultivados por esses grandes espíritos, trazem proteção e guiam os passos do novo Império. Shugenja gozam de alto status na sociedade; eles outrora formavam o Círculo Dourado, encarregados de aconselhar o próprio imperador Tekametsu.

Lin-Wu determinou que samurai e shugenja são como luz e trevas, céu e terra, Win e Wang — são partes do todo, completam um ao outro. Combinam a força do aço e o calor da magia. São a união perfeita, a harmonia máxima. Contudo, embora essa verdade sempre fosse inquestionável, também existia grande rivalidade entre as classes, cada uma acreditando ser mais importante para o Império. Samurais desprezavam os clérigos por sua incapacidade de lutar; shugenja consideravam os guerreiros brutos, limitados e afastados do Deus Dragão. Assim, embora precisassem uns dos outros, samurais e shugenja contaminavam a nobreza imperial com jogos de intriga e influência, buscando o favoritismo do Imperador.

Com a destruição de sua sociedade, veio também a purificação; o que são disputas mesquinhas por privilégios, comparadas à aniquilação pela Tormenta? Nos dias de hoje, samurai e shugenja são colegas leais, cumprem o desejo de Lin-Wu completando um ao outro. A rivalidade nociva foi quase esquecida. Quase.

Aventuras. Enquanto muitos shugenja ocupam-se de administrar a sociedade, aconselhar os necessitados e conduzir cerimônias, outros acompanham aventureiros para prestar-lhes suporte divino — de fato, a formação sentai mais tradicional inclui pelo menos um shugenja. Os clérigos do dragão percorrem a ilha para purificar lugares ainda contaminados, proteger seus companheiros com curas mágicas, e levar a honra de Lin-Wu.

Honra. Para o shugenja, religião e honra são um só. Praticar a honra é praticar o culto ao Deus Dragão ou à sua Família Celestial. Emissário de Lin-Wu, pilar da cultura e tradição tamuranianas, cabe ao shugenja ser uma inspiração, liderança, exemplo imaculado de nobreza e dignidade. Ainda que alguns (especialmente samurais) os vejam como clérigos preguiçosos, confortáveis em seus altos cargos, o verdadeiro shugenja está sempre pronto a arriscar-se para proteger Tamu-ra e seus cidadãos. Apenas o samurai rivaliza com o shugenja quanto à honra; na verdade, um acredita ser *mais* honrado que o outro.

Religião. Para a maioria das outras classes, a escolha de uma religião tem pouco efeito real — mas, para o shugenja, é o que mais importa. Aqueles que servem a Lin-Wu são seus representantes diretos, portadores de grande autoridade e prestígio no Império. Por outro lado, aqueles que servem à nem sempre harmoniosa Família Celestial têm menor status social, mas poderes mais diversos. Shugenja não cultuam o Bushintau.

Histórico. Shugenja são sempre nascidos na nobreza, em posição social até mesmo superior aos samurais — embora sua autoridade sobre estes seja limitada. Para alcançar esse status, além de pertencer a um clã ou família nobre, também devem estudar por longos anos, dominar profundamente as artes e ciências do Império. Um ditado diz: "samurais lutam, shugenja sabem".

Raças. Após a Tormenta, a sociedade tamuraniana tornou-se mais condescendente, aceitando o que antes não era aceitável. Infelizmente, essa tolerância ainda não se aplica aos altos sacerdotes do Império — pertencer a

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

esta classe privilegiada é algo restrito a bem poucos. Apenas humanos, mashin e ryuujin podem ser shugenja. Mulheres também são proibidas, exceto ryuujin. Fala-se em shugenja mulheres ou de outras raças existindo em vilarejos afastados, mas nunca na nobreza; em Tamu-ra, esta é uma barreira ainda a ser vencida.

Outras Classes. Seja por sua autoridade, seja por seu valioso auxílio mágico, shugenja são importantes membros de qualquer sentai. Como ordenado por Lin-Wu, são valiosos parceiros dos samurais — ainda que também eternos rivais, sempre competindo e questionando quem é mais honrado. Também atuam bem com bushi, kensei, monges e onimusha, liderando-os (ou tentando).

Shugenja desprezam o caos indisciplinado dos wujen e consideram-se superiores aos shinkan. Por sua honra elevada, posição social e proximidade com Lin-Wu, nenhum shugenja aceitará agir com um ninja ou yakuza, exceto na situação mais desesperadora.

Características de Classe

Modificador de Honra: +2.

Pontos de Vida: um shugenja começa com 16 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Pontos de Magia: um shugenja começa com 6 pontos de magia e ganha 4 PM por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 4 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Atletismo (For), Atuação (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Identificar Magia (Int), Iniciativa (Des), Intuição (Sab), Ofício (Int), Percepção (Sab).

Talentos Iniciais: Usar Armas (simples), Fortitude Maior, Vontade de Ferro.

Habilidades de Classe

Aprendiz celestial: o shugenja aprende seus jutsus com os grandes espíritos, seja o próprio Lin-Wu ou os membros de sua Família. Você aprende um número de jutsus básicos de Sabedoria igual ao seu bônus de Sabedoria (no mínimo +1).

Além disso, você pode aprender qualquer jutsu com "celestial" ou "ancestral" no nome, desde que possa executar jutsus de mesmo grau, não importando quais chacras tenha aberto (veja mais no **Capítulo 4: Jutsus**). Aprender e executar esses jutsus não resulta em violação de honra.

Defesa da honra: a integridade do shugenja é forte como uma armadura. Você adiciona seu bônus de Honra (no mínimo +0) à sua CA e testes de Reflexos. No 5º nível, e a cada cinco níveis seguintes, você também recebe +1 na CA e em testes de Reflexos.

A partir do 9º nível, você pode gastar 1 ponto de magia como uma ação livre para receber redução de dano igual a seu bônus de Honra por 1 rodada. *

Devoto: o shugenja deve escolher a qual das grandes religiões servir. Escolha entre ser um Devoto de Lin-Wu ou Devoto da Família Celestial. Você recebe o talento correspondente. Caso decida, a qualquer momento, devotar-se a outra religião (escolhendo o talento em questão), você imediatamente perde este talento e seus

Shugenja

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Aprendiz celestial, defesa da honra, devoto
2º	+1	Conhecimento de jutsus, orientação
3º	+2	Discípulo celestial
4º	+3	Conhecimento de jutsus, poder concedido
5º	+3	Orientação, defesa da honra +1
6º	+4	Iniciado celestial, conhecimento de jutsus
7º	+5	Fortaleza da honra
8º	+6	Conhecimento de jutsus, orientação, poder concedido
9º	+6	Defesa da honra aprimorado
10º	+7	Adepto celestial, conhecimento de jutsus, defesa da honra +2
11º	+8	Orientação
12º	+9	Conhecimento de jutsus, poder concedido
13º	+9	Fortaleza da honra aprimorado
14º	+10	Conhecimento de jutsus, orientação
15º	+11	Mestre celestial, defesa da honra +3
16º	+12	Conhecimento de jutsus, poder concedido
17º	+12	Orientação
18º	+13	Conhecimento de jutsus
19º	+14	Fortaleza da honra maior
20º	+15	Conhecimento de jutsus, escolhido celestial, defesa da honra +4, orientação, poder concedido

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

poderes concedidos. Para um shugenja, devotar-se ao Bushintau é uma violação de honra severa.

Conhecimento de jutsus: o shugenja estuda os ofuda escritos por seus predecessores, sempre em busca de novas técnicas. No 2º nível, você aprende dois novos jutsus de grau básico de qualquer chacra que possa executar. No 4º nível, e a cada 2 níveis seguintes, aprende dois novos jutsus de qualquer grau e chacra que possa executar.

Orientação: as palavras do shugenja guiam seus nakama com sabedoria e cuidado. No 2º nível, você pode escolher um dos efeitos a seguir, à sua escolha. No 5º nível, e a cada três níveis seguintes, você aprende um novo efeito. Todos os efeitos afetam uma única criatura (que não pode ser você), têm alcance de 9m e duram pela cena, a menos que sua descrição diga o contrário.

Usar esta habilidade é uma ação padrão, e custa 1 ponto de magia. Ela só afeta criaturas inteligentes (Int 3+) e minimamente honradas (Hon 10+) que possam ver ou ouvir o shugenja.*

- *Aviso:* o alvo recebe +1 em testes de resistência. No 5º nível, este bônus aumenta para +2, no 11º nível para +3, e no 17º nível para +4.
- *Conselho:* o alvo recebe +2 em testes de perícia. No 8º nível, este bônus aumenta para +4, no 14º nível para +6, e no 20º nível para +8. *Pré-requisito:* aviso.
- *Coordenar:* o alvo recebe +1 nas jogadas de ataque. No 8º nível, este bônus aumenta para +2, no 14º nível para +3, e no 20º nível para +4. *Pré-requisito:* manobrar.
- *Crítica Construtiva:* o alvo recebe +1 na margem de ameaça de todos os seus ataques por 1 rodada. *Pré-requisitos:* coordenar, 11º nível.
- *Crítica Destrutiva:* o alvo recebe +1 no multiplicador de crítico de todos os seus ataques por 1 rodada. *Pré-requisitos:* crítica construtiva, 17º nível.
- *Expedição:* você ou outro alvo recebe +3m em seu deslocamento. No 11º nível, este bônus aumenta para +6m, e no 17º nível para +9m. *Pré-requisito:* 5º nível.
- *Manobrar:* o alvo recebe +2 em testes de manobra. No 5º nível, este bônus aumenta para +4, no 11º nível para +6, e no 17º nível para +8.
- *Precisão:* você ou outro alvo recebe +1d6 nas jogadas de dano por 1 rodada. No 8º nível, este bônus aumenta para +2d6, no 14º nível para +3d6 e no 20º nível para +4d6. Esse dano adicional não é multiplicado por qualquer razão, e criaturas imunes a acertos críticos também são imunes a este dano.
- *Tenacidade:* você ou outro alvo pode refazer um teste de resistência contra um efeito contínuo (como medo, veneno, etc.). O novo teste recebe um bônus de +4, e se for bem-sucedido cancela o efeito (e qualquer dano que ele tenha causado diretamente).

Discípulo celestial: no 3º nível, o shugenja domina novas técnicas. Você pode aprender e executar jutsus de Sabedoria de grau mediano. Além disso, você pode escolher entre somar novamente seu bônus de Sabedoria ou somar seu bônus de Honra a seu total de pontos de magia.

Poder concedido: no 4º nível, caso seja devotado a Lin-Wu ou à Família Celestial, você recebe um talento de poder concedido da religião correspondente, à sua escolha. No 8º nível, e a cada quatro níveis seguintes, você recebe outro talento de poder concedido.

Iniciado celestial: no 6º nível, o shugenja é iniciado nos mistérios de sua religião. Você pode aprender e executar jutsus de Sabedoria de grau avançado. Além disso, pode escolher entre somar novamente seu bônus de Sabedoria ou seu bônus de Honra a seu total de pontos de magia.

Fortaleza da honra: no 7º nível, o shugenja é um bastião de retidão e proteção para seus nakama. Com uma ação de movimento e o gasto de 6 PM, você e todas as criaturas escolhidas a até 9m recebem resistência a energia 5 com duração de cena. No 13º nível, a resistência aumenta para 10, e no 19º nível para 15. Criaturas honradas (Honra 16+) recebem o dobro desse valor.*

Adepto celestial: no 10º nível, o shugenja se estabelece como um conjurador dos mais poderosos. Você pode aprender e executar jutsus de Sabedoria de grau sublime. Além disso, pode escolher entre somar novamente seu bônus de Sabedoria ou seu bônus de Honra a seu total de pontos de magia.

Mestre celestial: no 15º nível, o shugenja é uma lenda, atingindo a maestria dos jutsus de espírito. Você pode aprender e executar jutsus de Sabedoria de grau lendário. Além disso, pode escolher entre somar novamente seu bônus de Sabedoria ou seu bônus de Honra a seu total de pontos de magia.

Escolhido celestial: no 20º nível, o shugenja é um verdadeiro escolhido de seu patrono. Você pode reduzir o custo em PM para executar qualquer jutsu, incluindo aprimoramentos, em um valor igual a seu bônus de Sabedoria ou Honra, o que for maior (mínimo 1 PM). Além disso, fica imune a efeitos de encantamento e ilusão.*

*Todas estas habilidades exigem Honra 16 ou mais. Você não pode usá-las caso sua Honra caia abaixo deste limite.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

WU-JEN 巫人

No distante Reinado de Arton, a magia é uma ciência prestigiada, ensinada em academias por grandes mestres. Em Tamu-ra, no entanto, não existe tal costume. Qualquer técnica que não venha da tradição, dos deuses e dos espíritos é considerada imprevisível, perigosa, caótica. Os praticantes desse tipo de jutsu são temidos, vivem afastados das pessoas, aprimorando seus poderes em jornadas solitárias. Eles são os estranhos e exóticos *wu-jen*.

Wu-jen, ou *wu-ren*, são infames praticantes de bruxaria e feitiçaria — ou *mahou-tsukai*. Enquanto outras classes usam a energia cósmica de formas específicas, o wu-jen tem acesso a uma enorme variedade de poderes — extraindo força mágica dos próprios elementos da natureza, manipulando o mundo e suas energias. Suas técnicas são mais intensas, mais impressionantes, e também mais perigosas. Por isso, apesar de seus grandes poderes, não tem lugar na sociedade tamuraniana, sendo quase tão temido quanto os monstros e demônios.

Extremamente inteligente e também livre de uma sociedade rígida e opressora, o wu-jen consegue ter uma visão especial do Império. Consegue ver seus defeitos, suas limitações, sua intolerância ao novo e diferente. Infelizmente, não está em posição de fazer muito para corrigir esses problemas, apenas aconselhar aqueles que o procuram.

Aventuras. Para um bruxo evitado pelo povo, aventurar-se é o único modo de vida. Wu-jen vivem como eremitas e nômades, percorrendo o Império em busca de aprendizado e novos segredos. Diferente de outros tamuranianos, são muito ansiosos por descobrir coisas novas e conhecer pessoas diferentes. Para estes conjuradores curiosos e enérgicos, um convite para explorar terras distantes é irresistível. Ainda, seus poderes estranhos podem ser a única arma efetiva contra as aberrações residuais da Tormenta.

Honra. Para alguém não considerado "pessoa decente", acusado de pactos e até relações amorosas com demônios, o cultivo da honra não é especialmente importante. A própria prática de *mahou-tsukai* é vista como desonrada. O wu-jen prefere manter a mente aberta, manter opções disponíveis. Uns poucos, no entanto, acreditam em honra e tentam compensar sua má fama com um comportamento digno e honesto.

Religião. Muitos wu-jen sabem que seu poder não vem dos deuses, então nem se importam muito em agradá-los. Outros, no entanto, acreditam na energia dos espíritos da natureza, voltando-se para o Bushintau em busca de mais conhecimento.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

WU-JEN

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Aprendiz da mente, percepção elemental, raio elemental
2º	+1	Conhecimento de jutsus, segredos dos chacras
3º	+1	Discípulo da mente
4º	+2	Conhecimento de jutsus, segredos dos chacras
5º	+2	Estudos caóticos, raio elemental (1d6)
6º	+3	Iniciado da mente, conhecimento de jutsus
7º	+3	Segredos dos chacras
8º	+4	Conhecimento de jutsus
9º	+4	Raio elemental (1d8), segredos da anulação
10º	+5	Adepto da mente, conhecimento de jutsus, estudos caóticos
11º	+5	Segredos dos chacras
12º	+6	Conhecimento de jutsus
13º	+6	Raio elemental (1d10, 30m)
14º	+7	Conhecimento de jutsus
15º	+7	Estudos caóticos, mestre da mente
16º	+8	Conhecimento de jutsus, segredos dos chacras
17º	+8	Raio elemental (1d12, múltiplos raios)
18º	+9	Conhecimento de jutsus
19º	+9	Segredos dos chacras
20º	+10	Caos elemental, conhecimento de jutsus, estudos caóticos

Histórico. Pouco se sabe sobre como um wu-jen realmente adquire seus dons. Alguns aprendem com mestres reclusos, isolados nas montanhas. Outros encontram antigos pergaminhos mágicos. Outros apenas descobrem-se capazes de executar jutsus naturalmente, manifestando habilidades sobrenaturais em algum momento de perigo. De qualquer forma, quando sua feitiçaria é revelada, o wu-jen se afasta — ou é exilado — da sociedade.

Raças. Para os humanos de Tamu-ra, com seu espírito comunitário, a decisão de abandonar tudo em troca de poder mágico será sempre dura. Os vanara, por outro lado, têm forte tendência a seguir este caminho — o povo-macaco não teme feiticeiros, mas mesmo assim o wu-jen escolhe partir para descobrir novos segredos. Hanyô, com sua energia e impaciência, também acabam se tornando bruxos. E embora nunca sejam construídos com esse propósito, mashin podem manifestar feitiçaria como "efeito colateral" das forças elementais em seus corpos.

Apesar de ser incomum, henge, kaijin e ryuujin podem ser wu-jen. Nezumi quase nunca revelam tais poderes.

Outras Classes. Acostumados ao isolamento, wu-jen tipicamente não gostam de companhia. No entanto, são espertos o bastante para entender que suas chances de sucesso aumentam quando há guerreiros para lutar e outros conjuradores para curar. Assim, ainda que com relutância e rabugice, o bruxo aceitará integrar um sentai.

Samurai, shugenja e outros tipos "aristocratas" têm pouca tolerância com o wu-jen e seu desrespeito pelas tradições. Monges e shinkan entendem o valor de uma vida reclusa para desvendar mistérios e alcançar a iluminação. Ninjas, onimusha e yakuza, sem muito lugar para honra e regras sociais em suas vidas, podem ser os melhores companheiros do bruxo.

Características de Classe

Modificador de Honra: –1.

Pontos de Vida: um wu-jen começa com 8 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 2 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Pontos de Magia: um wu-jen começa com 6 pontos de magia e ganha 4 PM por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 2 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Conhecimento (Int), Enganação (Car), Identificar Magia (Int), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Ofício (Int), Percepção (Sab), Sobrevivência (Sab).

Talentos Iniciais: Usar Armas (simples), Vontade de Ferro.

Habilidades de Classe

Aprendiz da mente: os segredos do universo começam a ser desvendados pelo wu-jen. Você abre o chacra da mente, podendo aprender e executar jutsus básicos de Inteligência. Você soma seu bônus de Inteligência ao seu total de pontos de magia, e aprende quatro jutsus básicos de Inteligência.

Além disso, você pode aprender qualquer jutsu com "mandala" no nome, desde que possa executar jutsus de mesmo grau, não importando quais chacras tenha aberto (veja mais no **Capítulo 4: Jutsus**). Aprender e executar esses jutsus não resulta em violação de honra.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Percepção elemental: a ligação do wu-jen com as energias elementais primordiais é forte. Com uma ação padrão para se concentrar, você detecta objetos ou fontes de um elemento (água, ar, fogo ou terra) escolhido no momento do uso. Quanto mais tempo se concentra, mais você descobre, conforme abaixo.

1 rodada: você percebe a existência e a quantidade de objetos ou fontes do elemento na área.

2 rodadas: você percebe o tamanho de cada objeto ou fonte do elemento existente na área.

3 rodadas: você sabe dizer onde está cada objeto ou fonte do elemento na área (mesmo aquelas escondidas ou invisíveis).

Esta habilidade não detecta criaturas, apenas objetos. Ela tem alcance de 9m, em qualquer direção. Água inclui gelo, neve, vapor e líquidos. Fogo inclui objetos aquecidos a mais de 70º (mesmo em estado líquido) e lava. Terra inclui rocha, pedra, metais, gemas, ácidos e venenos (mesmo em estado líquido). Ar inclui quaisquer gases (mesmo ácidos, venenos ou vapor).

Raio elemental: o puro poder elemental também pode ser usado ofensivamente. Como uma ação padrão, o wu-jen pode fazer um ataque de toque à distância a até 9m; se acertar, causa 1d4 pontos de dano (ácido, eletricidade, fogo, frio ou vento, escolhido no momento do uso). Esta habilidade conta como um jutsu para todos os propósitos; você deve fazer selos e mantras para usá-la, ela é afetada por resistência a jutsus, e também por talentos como Wu-jen de Batalha ou de aprimoramento (pelo custo adicional).

No 5º nível, ao disparar o raio elemental, você pode somar seu bônus de Inteligência à jogada de ataque e causa 1d6 pontos de dano. No 9º nível, causa 1d8 pontos de dano. No 13º nível, pode disparar o raio a até 30m e causa 1d10 pontos de dano. Por fim, no 17º nível, causa 1d12 pontos de dano e pode disparar múltiplos raios com uma única ação padrão, gastando 1 PM por raio adicional além do primeiro, até um máximo de raios igual a seu modificador de Inteligência.

Segredos dos chacras: o wu-jen não se limita a um único chacra em seus estudos. No 2º nível, você recebe o talento Abrir Chacra. No 4º, 7º, 11º e 16º níveis, você recebe o talento Abrir Chacra para outro chacra que ainda não tenha aberto. Se já tiver aberto todos os chacras, recebe o talento Chacra Intermediário para um chacra que tenha aberto em grau básico.

No 19º nível, você pode aprender e executar jutsus de qualquer chacra, desde que possa executar jutsus daquele grau.

Conhecimento de jutsus: os estudos do wu-jen nunca acabam. No 2º nível, você aprende três novos jutsus de grau básico de qualquer chacra que possa executar. No 4º nível, e a cada 2 níveis seguintes, aprende três novos jutsus de qualquer grau e chacra que possa executar.

Discípulo da mente: no 3º nível, o domínio elemental do wu-jen se expande. Você pode aprender e executar jutsus de Inteligência de grau mediano. Além disso, pode somar novamente seu bônus de Inteligência em seu total de pontos de magia.

Estudos caóticos: no 5º nível, você recebe um talento de jutsu à sua escolha. No 10º nível, e a cada cinco níveis seguintes, você recebe outro talento de jutsu.

Iniciado da mente: no 6º nível, o wu-jen obtém uma força inegável. Você pode aprender e executar jutsus de Inteligência de grau avançado. Além disso, pode somar novamente seu bônus de Inteligência em seu total de pontos de magia.

Segredos da anulação: o wu-jen descobre como bloquear e dissipar energias cósmicas. A partir do 9º nível, como uma reação uma vez por rodada, você pode anular um jutsu que esteja sendo executado por outra pessoa. Faça um teste de Identificar Magia para identificar o jutsu. Se for bem-sucedido, você pode gastar a mesma quantidade de PM que seu oponente, e fazer um teste oposto de Vontade contra o adversário.

Se for bem-sucedido, o jutsu inimigo é anulado e se dissipa automaticamente, sem efeito algum. Se falhar, o jutsu do adversário funciona normalmente, mas você gasta PM mesmo assim.

Adepto da mente: no 10º nível, poucos podem rivalizar com o poder mágico do wu-jen. Você pode aprender e executar jutsus de Inteligência de grau sublime. Além disso, pode somar novamente seu bônus de Inteligência em seu total de pontos de magia.

Mestre da mente: no 15º nível, o wu-jen atinge a maestria de seus poderes elementais. Você pode aprender e executar jutsus de Inteligência de grau lendário. Além disso, pode somar novamente seu bônus de Inteligência a seu total de pontos de magia.

Caos elemental: no 20º nível, usando as mais puras energias caóticas do cosmos, os jutsus do wu-jen se tornam invencíveis. Sempre que executar um jutsu com um descritor elemental, você pode rolar 3d4 e pagar este custo em PM. Se o fizer, o dano ou efeito do jutsu não pode ser reduzido de maneira alguma, por resistências, imunidades ou quaisquer habilidades.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

YAKUZA ヤクザ

É difícil explicar os yakuza. Muitos acreditam ser uma grande rede criminosa, com tentáculos infiltrados na alta nobreza do Império, e até mesmo no Reinado de Arton. Para outros, são uma força policial clandestina, capaz de lidar com problemas sombrios que os samurais desconhecem ou evitam. Para outros, ainda, são defensores do povo comum — mesmo que essa proteção venha com um preço. Seja bandido, mercenário, vigilante, espião, mafioso ou anti-herói, apenas uma coisa é certa sobre o yakuza: ele age fora da lei.

No passado de Tamu-ra, realmente houve uma antiga e vasta organização criminosa conhecida como Yakuza. Sua existência era aceita pelo povo e tolerada pelas autoridades como um fato da vida (atitude que povos do Reinado têm dificuldade em entender). Fala-se até em alianças secretas entre o Círculo Dourado e a máfia tamuraniana. Mas o ataque da Tormenta não levou extinção apenas a dinastias imperiais, clãs samurais e famílias ninjas — também pulverizou a Yakuza em inúmeros bandos *kumi* e agentes isolados, alguns lutando para proteger sua terra, outros apenas tentando sobreviver.

Hoje, vários chefes *oyabun* tentam reconstruir a organização, enquanto também disputam sua liderança. Enquanto isso, seus agentes atuam em missões para coletar informações secretas, controlar ou eliminar figuras influentes e — sim — proteger o Império.

Aventuras. Muitos yakuza não se "aventuram" no sentido conhecido da palavra. Embora saibam lutar, suas capacidades são principalmente sociais: investigação, intimidação, espionagem, contatos, obtenção de itens — coisas nem sempre úteis para expulsar monstros de uma aldeia. Ainda assim, um oyabun pode ordenar que o yakuza acompanhe um sentai para assegurar o sucesso de alguma empreitada importante para a organização.

Honra. Por estranho que pareça, yakuza *têm* honra — ainda que diferente da honra samurai trazida por Lin-Wu. Enquanto um ninja está sempre disposto a enganar e assassinar, um yakuza cumpre a palavra, não recusa pedidos de ajuda, evita mortes desnecessárias, protege seus companheiros e vinga suas mortes. Como forma de mostrar arrependimento e recuperar honra perdida, têm a tradição de amputar uma parte do corpo (tipicamente um dedo) e entregá-lo a seu oyabun. Yakuza desonrados podem ser banidos, impossibilitando usar algumas de suas habilidades.

Religião. Yakuza são práticos, materialistas, sem muito apego à espiritualidade. Não acham que Lin-Wu tenha bons pensamentos sobre eles. Ainda assim, costumam tatuar o Deus Dragão — não por razões religiosas, mas como símbolo de força, riqueza e prosperidade. Também evitam desagradar os espíritos, até mesmo oferecendo proteção (gratuita) ao shinkan local.

Histórico. Uma vez aceito no kumi, um yakuza passa ser considerado membro da família — uma família a honrar e respeitar. Ele recebe extensas tatuagens que o identificam como membro; sem elas, não será reconhecido e suas habilidades sociais tornam-se inúteis. Embora exibir as tatuagens em público pareça imprudente, deve-se lembrar que a organização é consentida no Império. *Ser* yakuza não é crime. Ainda assim, um yakuza apanhado cometendo crime será preso, julgado e condenado como qualquer bandido.

Raças. Como outras tradições de Tamu-ra, as famílias yakuza foram forçadas a mudar para sobreviver. Antes formadas apenas por humanos, hoje aceitam o ocasional kaijin ou nezumi — excelentes como capangas para proteção e intimidação. Henge são considerados valiosos infiltradores. Não se sabe de nenhum mashin, ryuujin ou vanara tornando-se yakuza, mas nada é impossível.

Outras Classes. Yakuza trabalham com qualquer companheiro que conheça sua reputação e aceite seus métodos — o que quase sempre exclui monges, samurais e shugenja. Bushi, kensei e onimusha geralmente não se importam em atuar como músculos para o mafioso. Alianças com ninjas são sempre cautelosas, existindo certa rivalidade entre esses clãs. Por fim, conjuradores fora da lei (ou sem muita honra) como o shinkan e wu-jen são sempre apreciados.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Características de Classe

Modificador de Honra: –2.

Pontos de Vida: um yakuza começa com 12 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 3 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Pontos de Magia: um yakuza começa com 4 pontos de magia e ganha 2 PM por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 8 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Acrobacia (Des), Atletismo (For), Atuação (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Enganação (Car), Furtividade (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Ladinagem (Des), Obter Informação (Car), Ofício (Int), Percepção (Sab).

Talentos Iniciais: Usar Armaduras (leves), Usar Armas (simples), Reflexos Rápidos.

Habilidades de Classe

Ataque furtivo: você sabe aproveitar a distração do inimigo para atingi-lo em pontos vitais. Quando atinge um alvo desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo-a-corpo (ou à distância a até 9m), você causa 1d6 pontos de dano adicional. A cada três níveis seguintes, esse dano adicional aumenta em +1d6. Uma criatura imune a acertos críticos também é imune a ataques furtivos.

Hierarquia do kumi: um yakuza tem autoridade sobre os yakuza de nível inferior. Embora não sejam seus seguidores, esses yakuza podem limpar seu equipamento, entregar mensagens e realizar outros pequenos favores.

Você pode gastar 1 ponto de magia para que esses subordinados realizem uma tarefa muito simples (CD = seu nível) ou 2 PM para tarefas mais difíceis (CD seu nível +5). Nesse caso, considere um sucesso automático em um teste de perícia à sua escolha (o tempo necessário para o uso da perícia se mantém). Como isso acontece fica a cargo do mestre. Seus subordinados podem ter preparado terreno para você, deixando as coisas mais fáceis; ou mesmo podem aparecer "por coincidência", ajudando a resolver seus problemas.‡

Rede de informantes: o yakuza sempre faz testes de Conhecimento como se fosse treinado. Além disso, você precisa de apenas uma hora para um teste de Obter Informação (em vez de um dia inteiro) e não precisa usar dinheiro; além de seus contatos, um yakuza tem facilidade para convencer o povo comum a responder suas perguntas.

Evasão: no 2º nível, quando recebe um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre nenhum dano se for bem-sucedido.

Yakuza

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Ataque furtivo +1d6, hierarquia do kumi, rede de informantes
2º	+1	Evasão, extorsão
3º	+2	Recursos escusos
4º	+3	Ataque furtivo +2d6
5º	+3	Esquiva sobrenatural, extorsão
6º	+4	Capangas
7º	+5	Vingança, ataque furtivo +3d6
8º	+6	Extorsão
9º	+6	Mente escorregadia
10º	+7	Esquiva sobrenatural aprimorada, ataque furtivo +4d6
11º	+8	Extorsão
12º	+9	Capangas, evasão aprimorada
13º	+9	Ataque furtivo +5d6
14º	+10	Extorsão, vingança aprimorada
15º	+11	Mente escorregadia aprimorada
16º	+12	Ataque furtivo +6d6
17º	+12	Extorsão
18º	+13	Capangas
19º	+14	Ataque furtivo +7d6
20º	+15	Vingança final, extorsão

A partir do 12º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se for bem-sucedido, e apenas metade do dano se falhar.*

Extorsão: yakuza fazem ofertas que não se pode recusar. No 2º nível, e a cada três níveis seguintes, você pode escolher um dos efeitos a seguir. Todos os efeitos afetam os alvos descritos a até 9m e duram 1 rodada, a menos que sua descrição diga o contrário.

Usar esta habilidade é uma ação de movimento e custa 1 ponto de magia. Ela só afeta criaturas inteligentes (Int 3+) que possam ver ou ouvir o yakuza. Aceitar um benefício desta habilidade é uma violação de honra moderada.

• *Abalar:* um inimigo deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade (CD 15 + seu nível) ou fica abalado pela cena. Criaturas já abaladas não ficam apavoradas.

• *Apavorar:* um inimigo deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade (CD 15 + seu nível) ou fica apavorado. *Pré-requisito:* abalar.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

• *Ameaçar:* todos os inimigos recebem –1 nos testes de resistência. Esta penalidade aumenta para –2 no 11º nível e –4 no 20º nível. *Pré-requisito:* abalar.

• *Cabeça baixa:* você e todos os nakama recebem +2 em testes de resistência. Este bônus melhora para +4 no 8º nível e +8 no 17º nível.

• *Dedo-duro:* você e seus nakama recebem +1d4 nas jogadas de dano contra um inimigo escolhido por você. Este bônus melhora para +1d6 no 8º nível, +1d8 no 12º nível, +1d10 no 16º nível e +1d12 no 20º nível.

• *Hora do pagamento:* um inimigo deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade (CD 15 + seu nível) ou paga PM em dobro para ativar qualquer habilidade, talento ou jutsu. *Pré-requisito:* 8º nível.

• *Lutar outro dia:* você e seus nakama recebem +3m em seu deslocamento pela cena. Este bônus melhora para +6m no 11º nível e para +9m no 17º nível. *Pré-requisito:* 5º nível.

• *Mão de alface:* todos os inimigos recebem –4 em testes de perícia. Esta penalidade aumenta para –6 no 11º nível e para –8 no 17º nível.

• *Pede desculpas*: você causa o efeito do jutsu *voz de Lin-Wu* em um inimigo que já esteja abalado (Vontade CD 15 + seu nível anula). *Pré-requisito:* abalar.

Recursos escusos: no 3º nível, seja por roubo, contrabando ou mercado negro, yakuza têm acesso a itens (mundanos ou mágicos) de qualquer parte do mundo. Ao usar a habilidade, você simplesmente já tem o item ou consegue-o imediatamente, sem custo em dinheiro.

Ativar a habilidade consome pontos de magia, conforme o preço do item.

Até 1.000 ¥o	2 PM
De 1.001 a 2.000 ¥o	4 PM
De 2.001 a 5.000 ¥o	8 PM
De 5.001 a 10.000 ¥o	12 PM
De 10.001 a 20.000 ¥o	15 PM
De 20.001 a 50.000 ¥o	18 PM
De 50.001 a 100.000 ¥o	20 PM

Os pontos de magia usados ficam "presos" até que o item, ou seu custo em dinheiro, seja devolvido à organização — só então o yakuza pode descansar e recuperar PM normalmente. Falhar em devolver ou pagar por um item na primeira oportunidade é uma violação de honra severa. Para qualquer um exceto um yakuza, usar um item obtido por recursos escusos é uma violação de honra leve.

Esquiva sobrenatural: no 5º nível, seus instintos reagem ao perigo antes que você perceba. O yakuza nunca fica surpreendido (veja "Surpresa" no **Capítulo 5: Jogando**).

A partir do 10º nível, você consegue lutar contra diversos inimigos como se fossem apenas um. Você não pode ser flanqueado.

Capangas: no 6º nível, o yakuza adquire Liderança como talento bônus. Ele pode escolher um parceiro conforme as regras normais do talento. Se escolher seguidores, em vez do efeito normal ao usar hierarquia do kumi, a CD de tarefas muito simples muda para CD 5 + seu nível e a de tarefas mais difíceis ou trabalhosas muda para CD 10 + seu nível.

No 12º nível, o yakuza recebe a opção de Liderança que não escolheu antes (parceiro ou seguidores).

No 18º nível, o yakuza recebe um segundo parceiro ou aumenta a dificuldade máxima das tarefas simples ou trabalhosas novamente em CD+5. ‡

Vingança: um yakuza sempre vinga seus companheiros caídos. No 7º nível, quando um nakama é reduzido a 0 pontos de vida, você pode imediatamente (como uma reação) gastar 1 ponto de magia e fazer um ataque furtivo, corpo-a-corpo ou à distância a até 9m, contra o agressor.

No 14º nível, ao usar sua habilidade de vingança, além de um ataque furtivo imediato, o yakuza também passa a fazer ataques furtivos contra o agressor mesmo que ele não esteja desprevenido ou flanqueado, até o fim da cena.

Mente escorregadia: no 9º nível, sempre que você falha em um teste de Vontade, pode repetir o teste uma segunda vez na rodada seguinte. Você deve ficar com o novo resultado, mesmo sendo pior que o primeiro.

No 15º nível, sempre que você falha em um teste de Vontade, pode repetir o teste na rodada seguinte, e a cada rodada subsequente, até ser bem-sucedido.

Vingança final: no 20º nível, quando um nakama é reduzido a 0 pontos de vida, o yakuza pode imediatamente (como uma reação) gastar 6 pontos de magia; todos os ataques do yakuza e seus nakama contra o agressor causam +4d6 de dano de vácuo adicional e podem causar morte instantânea como uma arma *mortal* (CD 28) até o fim da cena.

*Estas habilidades exigem liberdade total de movimentos; você não pode usá-las se estiver paralisado, ou usando qualquer tipo de armadura ou escudo.

‡ Estas habilidades exigem Honra 6 ou mais. Você não pode usá-las caso sua Honra caia abaixo deste limite.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Características

Esta seção fala sobre todas as demais características mecânicas de um personagem: pontos de vida, pontos de magia, classe de armadura, testes de resistência e Honra. Além disso, também aborda as características de interpretação, como nome, idade, classe social e religião.

Pontos de Vida • PV

Pontos de vida indicam a quantidade de dano que alguém pode sofrer antes de cair inconsciente. São uma combinação de resistência física, tolerância a dor e experiência em combate; o mesmo ferimento que mataria um camponês comum será "apenas um arranhão" para um bushi embrutecido ou um ninja esquivo.

Enquanto tiver pelo menos 1 PV, você pode agir e lutar normalmente. Se ficar com 0 ou menos pontos de vida, você cai inconsciente e sangrando (veja "Perda de Pontos de Vida").

Morte. Você morre quando seus PV chegam a um número negativo igual à metade de seus pontos de vida totais. Por exemplo, um personagem com 30 PV morre se chegar a –15 PV.

Pontos de Vida Temporários. Certos efeitos fornecem PV temporários. Eles são somados a seus pontos de vida atuais, mesmo que ultrapasse o máximo. Pontos de vida temporários são sempre os primeiros perdidos quando você sofre dano. Quando o efeito que fornece os PV temporários acaba, quaisquer pontos restantes desaparecem (o que pode levar a pontos de vida negativos).

Pontos de Magia • PM

O universo é permeado por energia cósmica, também chamada de energia vital. Ela existe nos seres vivos, em objetos inanimados e nas próprias planícies, rios e montanhas de Tamu-ra. Em termos de jogo, todos os personagens possuem pontos de magia (PM). Os PM de um personagem são definidos pela sua classe e nível, e são usados para ativar habilidades de classe, talentos e jutsus.

Todos os personagens podem usar sua energia vital para se esforçar e ultrapassar seus limites. Isso é representando pelas habilidades de classe e talentos que são ativados com o gasto de PM.

Recuperando pontos de magia. Você recupera todos os seus pontos de magia após descansar por oito horas — mas apenas uma vez por dia. Uma interrupção ligeira no descanso (acordar para verificar um ruído, responder uma pergunta, comer qualquer coisa, ir ao banheiro...) não é problema. No entanto, uma interrupção mais urgente (qualquer situação de perigo) ou prolongada (mais de meia hora) impede você de recuperar PM.

Custo em PM e Falhas. Você deve pagar o custo em PM mesmo em caso de falha. Por exemplo, se um kensei usa a habilidade poder marcial e erra o golpe, mesmo assim gasta os pontos de magia.

Limite de PM. Algumas habilidades permitem gastar pontos de magia em quantidade variável. Por exemplo, a habilidade recursos escusos do yakuza tem um custo aumentado para obter itens mais caros. No entanto, o número máximo de PM que você pode gastar de uma só vez é igual a seu nível de personagem, mais qualquer bônus oferecido por chacras. Assim, um yakuza de 5º nível pode gastar até 5 PM para obter seus recursos escusos. Já um yakuza de 7º nível com Carisma 16 (bônus +3) e o chacra das emoções aberto pode gastar até 10 PM para obter seus recursos escusos.

Classe de Armadura • CA

A classe de armadura representa a dificuldade de acertar o alvo. Este é o número-alvo que o atacante precisa obter em sua jogada de ataque para ser bem-sucedido.

Classe de Armadura: 10 + Metade do Nível de Personagem + Mod. Destreza + Bônus de Armadura

Por exemplo, um personagem de 2º nível com Destreza 14 tem CA 13 (10, +1 por nível, +2 por Destreza). Se estiver vestindo uma armadura ashigaru (bônus de armadura +3), sua CA aumenta para 16.

Testes de Resistência

Alguns tipos de ataque não são realizados contra a classe de armadura do alvo, porque não envolvem um golpe direto: uma baforada flamejante de dragão, o veneno numa arma ninja, uma armadilha de alçapão e a

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

maioria dos jutsus. Em geral estes ataques não precisam de jogadas para acertar — mas o alvo tem direito a um teste para reduzir ou evitar o efeito.

Cada ataque tem sua classe de dificuldade para resistir. Quando você faz um teste de resistência, essa CD é seu número-alvo: se conseguir um resultado igual ou maior, você consegue evitar ou reduzir seus efeitos, conforme o caso.

Teste de resistência: 1d20 + modificador de habilidade + metade do nível de personagem

Bônus por raça, classe, talentos, jutsus e itens mágicos também podem afetar este teste.

Fortitude. Esta é sua resistência a ataques que afetam sua saúde ou vitalidade, como venenos e doenças. Usa o modificador de Constituição.

Reflexos. Sua capacidade de esquiva contra ataques de área, como jatos, explosões ou certas armadilhas. Usa o modificador de Destreza.

Vontade. Sua capacidade de concentração e resistência a ataques mentais. Usa o modificador de Sabedoria.

Sucessos e falhas automáticas. Um 1 natural (o resultado do d20 é 1) no teste de resistência sempre é uma falha. Um 20 natural (o resultado do d20 é 20) é um sucesso, não importa seu bônus de resistência ou a classe de dificuldade do ataque.

Raças Pequenas e Mínimas

Embora um robusto kaijin seja obviamente maior que um mirrado vanara, quase todas as raças vistas no início deste capítulo são consideradas de tamanho Médio. Isso significa que têm o tamanho aproximado de um humano, deslocam-se 9m por rodada e não recebem quaisquer bônus ou penalidades especiais. Sempre que o tamanho não é mencionado entre as habilidades de raça, ela será de tamanho Médio.

As únicas exceções são as raças nezumi e henge. O povo-rato nezumi tem tamanho Pequeno. Já os metamorfos henge podem adotar uma forma animal Pequena ou Mínima. Nesses casos, recebem os ajustes a seguir. Veja as regras completas de tamanho no **Capítulo 5: Jogando**.

Pequeno

- +1 na classe de armadura. É mais difícil atingir uma criatura Pequena.
- +1 nas jogadas de ataque. É mais fácil para uma criatura Pequena atingir um alvo maior.
- +4 em testes de Furtividade. É mais fácil para uma criatura Pequena passar despercebida.
- –4 em testes de manobra. Veja em "Combate".
- Deslocamento 6m.
- Equipamento menor. Armas próprias para criaturas pequenas causam dano menor. Veja em "Equipamento". Além disso, uma criatura Pequena não pode usar trajes e armaduras feitas para criaturas Médias.

Mínimo

- +2 na classe de armadura. É ainda mais difícil atingir uma criatura Mínima.
- +2 nas jogadas de ataque. É ainda mais fácil para uma criatura Mínima atingir um alvo maior.
- +8 em testes de Furtividade. É muito mais fácil para uma criatura Mínima passar despercebida.
- Deslocamento 6m.
- –8 em testes de manobra. Veja em "Combate".
- Equipamento menor. Armas próprias para criaturas Mínimas causam dano muito menor. Veja em "Equipamento" (mas lembre-se que um henge em forma animal não pode usar armas). Além disso, uma criatura Mínima não pode usar trajes e armaduras feitas para criaturas Pequenas ou Médias (mas lembre-se que um henge em forma animal não usa roupas).

Honra

Em outros lugares ou mundos, honra pode ser apenas uma devoção a algum código de conduta, ou uma medida de como você é visto pela sociedade. Alguém poderia mostrar-se digno e virtuoso em público, mas trazer grande desonra em seu interior. Mas não aqui. Não em Tamu-ra.

No Império de Jade, quando se diz que a honra é mais importante que a vida, não é apenas uma expressão. Honra é o presente divino de Lin-Wu aos humanos e outros povos, tornando-os o que são hoje. Honra é o que tornou possível a civilização. Honra é uma força tão verdadeira quanto a vida e a magia. Honra é o que separa os humanos dos animais e monstros; uma criatura sem honra é apenas uma fera. Para o tamuraniano digno, viver sem honra é o pior dos castigos; muitos preferem tirar a própria vida.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Em termos que os povos do Reinado consigam entender, honra é uma combinação de honestidade, coragem, compaixão, cortesia, integridade, etiqueta, dignidade e virtude. Quanto mais elevada a honra de alguém, mais próximo de Lin-Wu ele estará. Mais próximo da perfeição divina.

Por tudo isso, a honra e a devoção ao Deus Dragão podem parecer coisas difíceis de separar. Mas os povos de Tamu-ra entendem a diferença perfeitamente. Um paladino do Reinado pode ser muito honrado, mesmo sem jamais ter ouvido falar em Lin-Wu.

HONRA E SOCIEDADE

Mesmo os estudiosos e clérigos do Reinado, que acreditam na soberania de outros deuses, concordam em uma coisa: sem honra, o povo tamuraniano simplesmente não existiria. Seja ela oferecida por Lin-Wu, ou inventada por eles próprios.

A história do Império de Jade e a própria natureza da ilha provam isso. O povo de Tamu-ra sempre viveu em isolamento, em uma terra bela, mas rigorosa, de recursos limitados. Mesmo antes da unificação em Império, confiar no próximo não era apenas uma escolha, mas uma necessidade. Para sobreviver a um inverno severo em uma região montanhosa, ou à devastação de um terremoto, maremoto ou ataque de kaiju, você vai precisar de ajuda. Vai querer estar com companheiros leais. Assim, desde os primórdios da civilização tamuraniana, as pessoas começaram a ser julgadas pela consistência de seus atos — mais até que por sua "bondade" ou "maldade".

Com o passar das eras, essa ênfase na honra como qualidade definidora do caráter se solidificou. No auge do Império, pessoas honradas — confiáveis, dignas, leais — tinham o respeito de todos, alcançavam posições de destaque na sociedade. Já pessoas desonradas eram humilhadas ou até banidas. Influência política, poder militar, riqueza... nada disso importava tanto quanto sua honra.

Na época atual, após a destruição da Tormenta, os tamuranianos estão novamente isolados e limitados em recursos. Mais uma vez, a honra terá papel vital no destino desse povo.

HONRA E JUSTIÇA

Em Tamu-ra, ser desonrado não é apenas vergonhoso e desprezível; é ilegal.

Muito embora o Império seja extremamente burocrático sobre quase tudo, seu sistema de justiça na verdade é bastante simples — a lei mais importante é a honra. Uma vez que a honra determina as qualidades exigidas de uma criatura civilizada, todas as pessoas são julgadas por sua honra. Perder a honra também significa perder o direito de fazer parte da sociedade, perder o direito de pertencer ao Império e, em casos extremos, até mesmo o direito de ser humano, ou o direito à vida.

Claro, cometer crimes diante de testemunhas sempre tem consequências, mas não é o fator mais importante para julgar os culpados. Uma pessoa muito honrada que comete um assassinato pode, nas circunstâncias certas, ser perdoada — especialmente se a vítima era desonrada, ou se esse ato trouxe honra ao autor, seus ancestrais ou ao Império. Por outro lado, alguém desonrado não precisa fazer absolutamen-

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

te nada ilegal para, chegando a uma cidade, ser logo escorraçado e expulso.

Honra pessoal é algo que pode ser sentido, percebido, até graduado, por pura intuição ou graças a poderes concedidos por Lin-Wu. Samurais e shugenja podem sentir a presença de desonra em alguém. Além destes, há também os **magistrados** — membros da nobreza que não necessariamente lutam ou conjuram, mas também detectam desonra e são autorizados pelo Imperador para aplicar sua justiça. Em assuntos sobre honra e lei, magistrados são considerados superiores aos samurais e shugenja, podendo ordená-los a exercer justiça em nome do Império.

Honra Interior

Apesar de seu importante papel social, honra não é apenas algo a ser exibido em público. Você pode fingir ser honrado perante os outros, mas não esconder a desonra em seu coração. A honra, ou a falta dela, está na natureza humana. Está em seu interior. Fingir honra, em Tamu-ra, é como fingir lealdade ou bondade no Reinado; o universo encontra formas de revelar sua mentira.

Personagens como samurais, shugenja e outros devotos de Lin-Wu têm meios mágicos para detectar e punir seres desonrados. Muitos de seus poderes são mais efetivos contra seres de pouca honra. Quanto mais desonrado alguém, mais vulnerável aos ataques de um samurai ele será.

Ao mesmo tempo, apenas a honra verdadeira pode ser empregada para ativar uma variedade de poderes especiais — concedidos especialmente aos que servem Lin-Wu. Qualquer pessoa honrada pode tirar força de sua virtude em momentos de necessidade ou perigo. Aqueles devotados ao Deus Dragão, no entanto, podem usar a honra de formas realmente assombrosas.

Medida da Honra

Como visto em **Habilidades**, a Honra tem um valor numérico, que diz quão honrado alguém é.

22 ou Mais — Digníssimo. Pessoas com este valor de Honra são exemplos máximos de comportamento e devoção ao caminho traçado pelo Deus Dragão. Questionar sua integridade é ofensa grave. Estes seres normalmente preferem perder a vida que perder a honra.

16 a 21 — Honrado. Pessoas com este valor de Honra são pilares da sociedade tamuraniana, são exemplos de coragem, virtude e dignidade. Esta é a Honra mínima exigida de samurais e shugenja, os campeões sagrados de Lin-Wu. Este também é o valor de Honra mínimo para pertencer à casta *dai'zenshi*, a nobreza imperial; personagens nobres com Honra inferior a 16 são intimados a realizar tarefas ou missões para elevar sua honra (ou são bem-sucedidos em esconder sua desonra).

10 a 15 — Honesto. Esta é a medida de honra mínima exigida de qualquer *shimin*, um

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

membro da sociedade — um camponês trabalhador, um artesão dedicado, um mercador correto, um servo fiel a seu senhor. Não é esperado que estas pessoas sejam magníficos campeões da virtude, realizem façanhas maravilhosas ou sacrifiquem suas vidas pelo Império; é esperado apenas que sejam esforçados e façam sua parte, sem prejudicar o próximo. Esta é a Honra padrão para a maioria dos personagens.

Personagens honestos podem cometer violações de honra leves sem sofrer dano de Honra.

6 a 9 — Desonrado. Qualquer personagem ou criatura com valor de Honra 9 ou menos está sujeito às habilidades especiais de um samurai ou shugenja contra desonrados. Seres com este valor de honra são considerados criminosos, bandidos, indignos de viver em sociedade: assim que revelados, costumam ser encarcerados, expulsos da comunidade ou designados a realizar tarefas que restaurem sua honra. No entanto, estas pessoas ainda são seres vivos inteligentes, não merecendo a morte. Esta é a Honra típica dos onimusha, wu-jen e yakuza.

Personagens desonrados podem cometer violações de honra leves e moderadas sem sofrer dano de Honra.

1 a 5 — Sórdido. Apenas aqueles que cometeram os crimes mais horrendos chegam a estes valores de Honra. Pessoas assim deram as costas a Lin-Wu — para eles, honra é uma tolice, um obstáculo inconveniente. Em geral, seres sórdidos são ativamente caçados por samurais e shugenja, exterminados sem clemência. Esta é a honra típica dos ninjas; praticamente *todas* as práticas e técnicas ninjas violam a honra (eles não são comparados a demônios sem motivo).

Personagens sórdidos podem cometer violações de honra leves, moderadas e severas sem sofrer dano de Honra.

0 — Desumano. Apenas os atos mais abomináveis podem levar a este valor de Honra, tornando seu praticante um verdadeiro monstro ou demônio — mesmo os ninjas hesitam cair tanto. Seres inteligentes (Int 3 ou mais) com este nível de Honra estão entre os piores vilões de Tamu-ra, capazes de trair companheiros, chacinar populações, tramar a morte do Imperador ou até a queda do Império.

Personagens com Honra 0 não têm alma; não podem ser ressuscitados e nem alcançar o Reino de Lin-Wu — ou qualquer outro plano além-vida. Quando morrem, aquilo que foram simplesmente desaparece para sempre. Tamu-ra tem numerosas histórias sobre ninjas e monstros que dissolvem-se em fumaça negra ao morrer...

Ajustes de Honra

Uma vez calculado como explicado em **Habilidades** (resultando em um valor entre 3 e 18), o valor de Honra inicial sofre modificações conforme sua raça e classe.

Modificadores por Raça

Ryuujin: +2
Mashin, vanara: +1
Humano, hanyô, henge: +0
Kaijin: –1.
Nezumi: –2

Modificadores por Classe

Samurai, shugenja: +2
Monge: +1
Bushi, kensei, shinkan: +0
Wu-jen: –1
Onimusha, yakuza: –2
Ninja: –4

Honra e Multiclasse

Os povos de Tamu-ra são famosos por sua determinação e persistência. Por esse motivo, cada vez que avança um nível na classe que escolheu no 1º nível, você soma +1 à sua Honra.

Por outro lado, trair seu caminho escolhido — seja você um nobre samurai ou um ninja traiçoeiro — é vergonhoso, indigno, prova de fraqueza. Adotar um nível em outra classe é uma violação de honra. A severidade dessa violação depende de qual classe você está abandonando, e qual está adotando:

- Mudar para uma classe com modificador de Honra melhor (por exemplo, um bushi tornando-se monge) é uma violação leve.
- Mudar para uma classe com modificador de Honra igual (como um onimusha tornando-se yakuza) é uma violação moderada.
- Mudar para uma classe com modificador de Honra pior (um kensei tornando-se ninja) é uma violação severa.

Modificadores de Honra não se aplicam para multiclasses. Você não ganha Honra +1 ao tornar-se monge, nem perde Honra –1 ao tornar-se wu-jen.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Se um personagem jogador atinge um valor de Honra 0, ele está além de qualquer redenção. O jogador pode escolher uma morte honrada (veja adiante em "Ganhando e Recuperando Honra") ou entregar sua ficha ao mestre (que poderá usar o personagem desumano como um PdM, se quiser) e fazer um novo personagem.

Honra Nula. Certas criaturas, como animais não inteligentes e a maioria dos construtos, não possuem um valor de Honra. Para a maior parte dos efeitos, é o mesmo que Honra 0, e a criatura não pode usar habilidades de Honra. No entanto, seres de Honra nula não estão sujeitos a habilidades especiais contra desonrados.

Violações de Honra

Honra não é algo fácil de manter. Quanto mais honrado você é, mais limitado em suas escolhas, e mais fácil cometer atos desonrados. Esses atos são chamados violações de honra.

Ações desonradas são sempre claras, mesmo que não sejam declaradas como leis ou escritas em tratados. Todo personagem sabe, em seu coração, quando cometeu uma violação. Também não precisam ser realizadas em público, diante de testemunhas, para surtir efeito — você pode esconder sua desonra de outros, mas não de si mesmo.

Bom lembrar, também, que as violações vistas a seguir estão muito longe de ser as únicas possíveis. Qualquer outro ato que o mestre julgar desonesto, injusto, covarde, cruel ou maligno viola a honra.

Violações de honra são classificadas em leves, moderadas, severas e extremas.

Violações Leves

Pequenos deslizes ou derrotas, erros desculpáveis e mentiras inofensivas são violações leves. Coisas que pessoas comuns, honestas, podem acabar fazendo vez por outra em suas vidas diárias, sem serem consideradas bandidos ou vilões por isso — recebendo, no máximo, uma reprimenda. Para membros da casta aristocrática, no entanto, tais comportamentos seriam vergonhosos e indesculpáveis. Essa é a diferença de conduta entre um samurai ou nobre dai'zenshi e um simples camponês shimin.

- Fazer um teste de Atuação para ganhar dinheiro.
- Fazer um teste de Diplomacia para barganhar.
- Fazer um teste de Enganação ou Furtividade (mesmo sem treinamento).
- Tornar-se treinado em uma perícia de outra classe.
- Fugir de um combate (com seus nakama).
- Comportamento indelicado: ser visto sujo ou maltrapilho em público, empanturrar-se em um jantar elegante, dormir durante uma cerimônia religiosa...
- Pedir algo que poderia fazer sozinho (se tiver perícia treinada).
- Perder um item valioso.
- Recusar um combate, disputa ou duelo contra alguém de casta igual ou superior.
- Ser derrotado em combate, disputa ou duelo.
- Usar um item sucateado por um bushi.
- Usar um item obtido pelos recursos escusos de um yakuza.
- Aprender ou executar um jutsu básico, mediano ou avançado de encantamento ou ilusão.
- Vestir pele de animal (incluindo armaduras de couro).
- Mudar para uma classe com modificador de Honra melhor.

Personagens com Honra 15 ou menos não sofrem dano de Honra por violações leves.

Violações Moderadas

Estas violações são erros ou acidentes que causam grande vergonha, infelicidade ou prejuízo — ou infrações sérias demais para passar impunes. Além da perda de honra, um personagem vivendo em sociedade deve sofrer algum tipo de consequência por uma violação deste tipo. Um membro da nobreza pode perder seu status, enquanto um camponês, mercador ou soldado pode ser preso ou exilado. No entanto, com dedicação e determinação, é possível para o infrator recuperar o que foi perdido.

- Matar um personagem honesto (Honra 10+).
- Fazer um teste de Ladinagem.
- Fazer um teste de Identificar Magia para usar instrumento mágico.
- Fazer um teste de Obter Informação para intriga.
- Tornar-se treinado em Enganação ou Furtividade.
- Aceitar algo de um personagem desonrado (Honra 9 ou menos).
- Atacar um adversário indefeso ou rendido.
- Falhar em uma missão importante.
- Falhar em cumprir uma promessa ou pagar uma dívida.
- Saquear um lugar sagrado.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

• Ficar com um item que pertencia a um morto.

• Destruir uma peça de arte ou item obra-prima tamuraniano.

• Flanquear um adversário em combate (pode ser evitado desistindo do bônus por flanquear).

• Atacar um adversário muito menor (duas categorias de diferença ou mais) e mais fraco (de nível inferior ao seu).

• Ser derrotado por um adversário mais fraco (de nível inferior ao seu).

• Ser acusado de cometer um crime (seja a acusação verdadeira ou não).

• Recusar-se a ajudar uma pessoa honrada (Honra 16+).

• Acidentalmente fazer outra pessoa cometer uma violação de honra.

• Aprender ou executar um jutsu sublime ou lendário de encantamento ou ilusão.

• Aprender ou executar um jutsu básico de trevas.

• Usar um item desonrado (veneno, arma ninja, arma de pólvora...).

• Mudar para uma classe com modificador de Honra igual.

Personagens com Honra 9 ou menos não sofrem dano de Honra por violações moderadas.

Violações Severas

Estas violações são realmente graves, crimes terríveis, trazendo grande vergonha a seu perpetrador. Realizar qualquer destes atos uma vez na vida, mesmo por acidente, pode arruinar a honra de alguém para sempre; aquele que os pratica *regularmente* não pode ser nomeado de outra forma, exceto como demônio — merecendo nada menos que uma morte imediata. No Império, apenas clãs ninjas aceitam seres tão desonrados.

• Matar um personagem honrado (Honra 16+).

• Adquirir um talento da Tormenta.

• Tornar-se treinado em Ladinagem.

• Matar um adversário indefeso ou rendido.

• Aceitar algo de um personagem sórdido (Honra 5 ou menos).

• Destruir um item mágico tamuraniano.

• Fugir de um combate (deixando seus nakama para trás).

• Recusar-se a ajudar um nakama.

• Recusar-se a ajudar um personagem digníssimo (Honra 22+).

• Abandonar um sentai.

• Desobedecer seu lorde ou mestre (daimyo, magistrado imperial, líder de clã, chefão yakuza...).

• Ser culpado por cometer um crime.

• Ser exilado.

• Intencionalmente fazer outra pessoa cometer uma violação de honra.

• Aprender ou executar um jutsu mediano ou avançado de trevas.

• Tornar-se treinado em usar itens desonrados (veneno, arma ninja...).

• Mudar para uma classe com modificador de Honra pior.

Personagens com Honra 5 ou menos não sofrem dano de Honra por violações severas.

Violações Extremas

Até o ninja mais sórdido pode hesitar diante de atos tão abomináveis. Infelizmente, alguns kaijin ou onimusha mergulham fundo demais na corrupção da Tormenta, perdem toda e qualquer ligação com o Deus Dragão. São reduzidos a monstros sem mente, sem alma — e sem direito a um lugar no Reino de Lin-Wu quando chegar sua hora. Apenas este tipo de criatura abjeta é capaz de viver praticando violações assim.

• Matar um personagem digníssimo (Honra 22+).

• Aceitar algo de um personagem desumano (Honra 0).

• Aprender ou executar um jutsu sublime ou lendário de trevas.

• Causar a destruição de uma vila, aldeia ou castelo.

• Trair ou matar seu lorde ou mestre (daimyo, magistrado imperial, líder de clã, chefão yakuza...).

• Trair ou matar um nakama.

Dano de Honra

Violações causam dano à Honra — ou seja, a perda de pontos da habilidade Honra. A quantidade de pontos perdidos depende da gravidade da violação:

• **Leve:** 1 ponto.

• **Moderada:** 1d3 pontos.

• **Severa:** 1d4+1 pontos.

• **Extrema:** 2d4 pontos.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

O Ninja Honrado

"Vou jogar de ninja!" você pensa. Até descobrir que o sentai inclui um samurai e/ou um shugenja, personagens não apenas proibidos de aceitar a ajuda de desonrados, mas também dedicados a matar ninjas à primeira vista. O que fazer?

Ser um ninja honrado não é fácil — mas também não é impossível. Pode ser desafiador e muito interessante. Aqui estão algumas ideias para ser bem-sucedido na missão:

• Ao distribuir suas habilidades, nem pense em alocar 15 ou menos em Honra.

• Prefira uma raça com modificador de Honra positivo. Ryuujin, mashin e vanara ninjas são combinações improváveis, mas não quer dizer que não exista nenhum.

• Não seja treinado em Enganação, Furtividade ou Ladinagem. Sim, são perícias importantes para o ninja. Sim, você recebe bônus em Furtividade como habilidade de classe. No entanto, todas são violações de Honra.

• Adquira talentos que reduzam sua perda de Honra, como Bênção de Liu'Yan ou Bênção de Okoreeji.

• Não use nenhuma arma ninja. Todas as armas ninjas são pequenas, furtivas, traiçoeiras. Enfim, desonradas.

• Não existem clãs ninjas honrados. Portanto, a habilidade hierarquia do clã é inútil para você.

• Não aprenda ou execute jutsus de encantamento, ilusão ou trevas (infelizmente isso inclui quase todos os jutsus ninjas).

• Não use o traje ninja (*shinobi shozoku*) preto. Ninjas honrados vestem versões deste traje em branco ou cores vivas, que não oferecem nenhum bônus.

Ser um ninja honrado envolve abrir mão de numerosas habilidades de classe. Você pode violar estas regras vez ou outra, em momentos de grande necessidade, mas estará constantemente tentando recuperar a honra perdida. Realmente desafiador.

• **Dano Fixo (regra opcional).** Algumas violações de honra, ligadas a regras, ocorrem durante a criação ou evolução do personagem: mudar para outra classe, tornar-se treinado em perícias desonradas (ou de outra classe), aprender jutsus desonrados, adquirir talentos da Tormenta... Nestes casos não role o dano de Honra, ele será fixo: 1 para violação leve, 2 para moderada, 3 para severa e 5 para extrema. Isso permite construir e evoluir personagens sem a presença do mestre.

Ganhando & Recuperando Honra

A esta altura, deve ser óbvio que perder honra é muito mais fácil que ganhá-la ou recuperá-la. Ainda assim, existem atos que um personagem pode realizar para elevar seu valor de Honra:

• **Completar uma missão importante (+1).** Normalmente isso significa concluir uma aventura com sucesso.

• **Avançar um nível em sua classe (+1).** Como já mencionado, ser persistente é uma qualidade admirada e honrada em Tamu-ra. Você recebe 1 ponto de Honra ao avançar um nível na classe que escolheu no 1º nível de personagem, em vez de escolher outra.

• **Conquistar uma propriedade importante (+1).** Tamu-ra está em reconstrução. Cada vila, aldeia ou castelo tem imenso valor. Você recebe 1 ponto de Honra ao adquirir terras ou grandes estruturas — seja por compra, herança, recompensa, retomada após expulsar monstros, ou outra maneira honesta.

• **Começar a servir alguém importante (+1).** Servir é um ato honrado. Quando você coloca seus serviços à disposição de um patrono importante, é recompensado com 1 ponto de Honra. Um personagem só pode receber esta premiação uma vez na carreira: afinal, começar a servir um segundo senhor significa que você falhou com o primeiro...

• **Arriscar-se para salvar um PdM (+1).** Proteger um nakama não é exatamente honrado, é apenas sua obrigação (mas *deixar* de fazê-lo é desonrado). A verdadeira honra está em lutar por aqueles que não podem, em correr perigo para proteger ou salvar alguém com quem você não tem nenhuma obrigação. Você não recebe Honra se aceitar qualquer recompensa (dinheiro, itens...) por seu ato.

• **Derrotar um inimigo superior (+1).** Você recebe 1 ponto de Honra ao derrotar em combate individual, sem ajuda, um adversário de ND dois níveis ou mais acima do seu nível.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

• **Fabricar um item obra-prima (+1).** Não apenas atos de coragem ou bravura são honrados. No Império atual, que sofreu perdas terríveis em história e cultura, produzir um belo trabalho de arte (arcando com seu custo total) é quase tão importante quanto salvar vidas. Um ato valioso para a preservação da identidade tamuraniana. No entanto, usar habilidades especiais ou mágicas que de alguma forma reduzem a dificuldade, tempo ou custo para fabricar um item obra-prima não rende Honra.

• **Dar um presente valioso a um PdM (+1).** Generosidade faz parte de ser honrado. Um personagem que decida abrir mão de algo valioso — uma joia ou gema preciosa, uma peça obra-prima, ou mesmo um item mágico — merece 1 ponto de Honra. No entanto, ao apenas ceder um item que não lhe fará falta (como uma arma que não sabe usar), não ganhará Honra.

• **Mostrar misericórdia a um inimigo (+1).** Crimes devem ser punidos, mas punição severa demais é apenas crueldade e tirania. Aceitar a rendição de um inimigo, ou capturar um inimigo em vez de matá-lo, ou ainda repreender um criminoso em vez de prendê-lo, são atos honrados. No entanto, você só ganha Honra em situações marcantes: perdoar um vilão perigoso, que mais tarde pode tentar trair ou atacar você, rende 1 ponto de Honra. Perdoar um bandido maltrapilho ou goblin manco, não.

• **Derrotar um adversário sórdido (+1) ou desumano (+2).** Seres inteligentes que escolhem o caminho da desonra são a raiz de todo o mal, são monstros que precisam ser detidos ou destruídos. Você recebe Honra apenas por derrotar desonrados de ND igual ou superior ao seu nível.

• **Vingar uma morte (+1 a +3).** É honrado derrotar ou levar à justiça alguém que tenha assassinado uma pessoa importante. Seja a vítima alguém próximo a você (cônjuge, parente, mestre; +3), seja qualquer pessoa honesta (+1), honrada (+2) ou digníssima (+3).

• **Honrar uma antiga dívida de família (+2).** Seja com pagamento monetário, cumprindo uma missão deixada incompleta, ou mesmo corrigindo um crime cometido por um ancestral, é honrado pagar uma dívida familiar com seu próprio esforço ou recursos.

• **Liderar um exército à vitória (+2).** Normalmente significa levar à vitória um exército (mil combatentes ou mais) que você lidera por ser o personagem de nível mais alto ou designado por uma autoridade maior.

• **Cumprir um juramento (+2).** Um juramento é muito diferente de uma promessa qualquer. Juramentos são grandiosos, épicos, capazes

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

de consumir vidas inteiras. São tarefas realizáveis apenas após muitos anos de dedicação ou treino — em termos de jogo, algo possível apenas para personagens de 15º nível ou mais. Afirmar que vencerá um duelo é apenas uma promessa; tornar-se o maior artista marcial do mundo é um juramento. Derrotar um monstro é uma promessa; derrotar um dragão ou kaiju é um juramento. Um personagem pode manter apenas um juramento, e só pode receber esta premiação uma vez em sua carreira.

• **Automutilação (variável).** Praticada especialmente (mas não apenas) pelos yakuza, esta é uma forma extrema de pagar por seus erros, mostrar arrependimento e recuperar Honra. O personagem causa dano a si mesmo (amputar um dedo é a prática mais comum), suportando grande dor e sofrendo um ferimento permanente. Em termos de jogo, o personagem perde 1 ponto de Força, Destreza ou Constituição (à sua escolha) para cada ponto de Honra que deseja restaurar.

• **Morte honrosa (+10).** Ao morrer realizando um ato heroico, ou cometer suicídio ritual, o personagem aumenta sua Honra em 10 pontos. "Mas de que adianta ganhar tanta Honra se eu morrer?!" Em termos de ambientação e histórico, uma pessoa desonrada pode querer preservar sua memória e, especialmente, a honra de sua família. Além disso, apenas personagens com Honra 10 ou mais viajam ao Reino de Lin-Wu ao morrer — os demais podem acabar em lugares bem menos aprazíveis. Ainda, um detalhe importante: personagens com Honra 0 *não podem ser ressuscitados.*

Perceba que todas estas condições, sem exceção, estão sujeitas ao julgamento do mestre. Pontos de Honra são ganhos apenas com ações marcantes, que causam impacto considerável na história. Buscar formas de aumentar sua Honra é válido — mas tentar fazê-lo por meios espertos ou oportunistas, não.

Benefícios da Honra

Honra não serve apenas para incomodar seu personagem! Ela pode ser uma fonte de grande poder.

Habilidades de classe. Por sua ligação profunda com Lin-Wu, as classes samurai e shugenja exigem um valor de Honra mínimo 16 (honrado) para que suas melhores habilidades funcionem. Caso sua Honra caia abaixo deste limite, não podem usar estas habilidades até que seja restaurada.

Talentos. Numerosos talentos, sobretudo aqueles de Poder Concedido para devotos de Lin-Wu, exigem um valor de Honra mínimo como pré-requisito. Além disso, vários deles são também mais efetivos para personagens com Honra elevada.

Contra a desonra. Sempre que falhar em um teste de resistência causaria uma violação de Honra (por exemplo, se um sórdido wu-jen tenta dominar sua mente para que ataque seus nakama), você pode fazer um novo teste, agora somando seu modificador de Honra.

Contra os desonrados. Numerosas habilidades são mais efetivas quando o personagem é honrado e/ou seus adversários são desonrados. Por exemplo, a raça ryuujin recebe bônus contra oponentes com Honra inferior à sua; isso significa que, quanto mais alta a Honra do meio-dragão, mais inimigos serão afetados por essa habilidade de raça.

Reserva de força. Personagens honrados podem se esforçar além dos limites mortais para cumprir seus deveres. Uma vez por sessão de jogo, você pode usar a Honra para ganhar um benefício temporário. Escolha um dos efeitos abaixo.

• Somar o dobro de seu modificador de Honra a uma jogada de ataque, teste de habilidade, resistência ou perícia. Esse bônus pode ser usado depois do mestre dizer se você foi bem-sucedido ou não.

• Somar o dobro de seu modificador de Honra à sua classe de armadura até o início de seu próximo turno.

• Rolar novamente um teste de resistência contra algum efeito nocivo que o esteja afetando, como um jutsu *influência invisível*. Essa nova rolagem recebe um bônus igual ao dobro de seu modificador de Honra. Você não pode fazer um segundo teste para um efeito instantâneo, como uma *explosão de fogo* (mas pode usar sua Honra para adicionar o bônus ao primeiro teste).

• Recuperar um número de pontos de vida igual a seu valor de Honra. Se você for um personagem de 7º nível ou maior, recupera um número de pontos de vida igual ao dobro do seu valor de Honra. Se for um personagem de 15º nível ou maior, recupera um número de pontos de vida igual ao triplo do seu valor de Honra.

• Realizar uma ação padrão ou de movimento adicional na rodada. Por exemplo, pode realizar uma ação completa e uma ação padrão, ou uma ação padrão e duas ações de movimento, ou qualquer outra combinação.

• Somar seu modificador de Honra a uma habilidade básica (Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria ou Carisma) até o fim da cena.

Apenas personagens com modificador de Honra positivo podem usar a Honra destas maneiras.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

NOME

Como qualquer protagonista em uma grande aventura, seu personagem vai precisar de um nome. Pode ser simples como Tanaka, Hayata, Hitomi. Ou longo e elaborado como Yamanouchi Hikomitsu, Mestre do Estilo da Garça Dançarina.

Império de Jade é baseado no Japão feudal, mas na verdade misturando coisas de várias culturas asiáticas; faz todo o sentido usar um nome japonês, chinês ou coreano da vida real — você certamente conhece alguns. Mas isso não é obrigatório, você pode apenas inventar uma palavra com a sonoridade certa. Pode-se ainda usar um gerador online (a internet é bem provida de geradores automáticos de nomes para todos os gêneros). Lembre-se, também, de verificar o texto descritivo de sua raça escolhida, onde há um trecho sobre nomes típicos para aquela raça.

Não é proibido tomar emprestado um nome de algum anime, mangá, game ou filme. O objetivo deste jogo não é ser original, e sim divertir-se com amigos. No entanto, você deveria evitar nomes famosos demais — seu ninja chamado "Naruto" *não será* igual ao original, vai criar falsas expectativas e dificultar que seu personagem seja reconhecido. Faça isso apenas se quiser uma imitação intencional ou engraçada.

O mestre e os outros jogadores vão chamá-lo pelo nome do personagem. É um bom motivo para evitar nomes de pronúncia muito difícil, palavrões e outras coisas vergonhosas. Um nome difícil ou feio vai acabar trocado por um apelido, por seu nome verdadeiro, ou você será apenas "o monge", "o bushi", "o nezumi"...

Você também pode preferir um título, como "Alma da Cerejeira" ou "Vingança da Noite". Ou um nome seguido por um título, como "Asakura, o Onimusha"; usar sua raça e/ou classe como título é uma boa forma de explicar seu personagem.

IDADE

Não há idade certa para reconquistar Tamu-ra. Mas, quanto mais cedo, melhor.

Você pode escolher a idade inicial de seu personagem ou determiná-la aleatoriamente, com uma rolagem de dado (que vai conforme a classe; veja abaixo) +15 (para um resultado a partir de 16 anos).

- **Bushi, wu-jen, yakuza:** +1d4 anos.
- **Ninja, onimusha, shinkan:** +1d6 anos.
- **Kensei, monge, samurai, shugenja:** +2d6 anos.

Personagens humanos recebem os seguintes ajustes (cumulativos) quando envelhecem.

- **Maturidade (35 anos):** For, Des, Con –1; Int, Sab, Car +1.
- **Meia-idade (50 anos):** For, Des, Con –2; Int, Sab, Car +1.
- **Velhice (70 anos):** For, Des, Con –3; Int, Sab, Car +1.
- **Longevidade máxima:** 70 + 2d20 anos.

Membros de outras raças vivem mais, ou menos. Eles multiplicam (ou dividem) os estágios de envelhecimento (maturidade, meia-idade, velhice e máxima) pelos valores a seguir.

- **Henge, nezumi:** ½
- **Hanyô, vanara:** x1,5
- **Kaijin:** x2
- **Ryuujin:** x3

Assim, embora a idade inicial de um ryuujin seja igual a de um humano, ele atinge a maturidade aos 105 anos, a meia-idade aos 150, a velhice aos 210 e seu tempo de vida máximo será (70 + 2d20) x3 (entre 216 e 330 anos).

Lembre-se que a recuperação do Império é ainda recente. Começou há apenas cinco anos; antes disso, a ilha estava tomada pela Tormenta. Seria impossível, nesse caso, um personagem de 16 anos ou menos ter nascido e crescido em Tamu-ra; ele provavelmente nasceu em terras estrangeiras, chegando aqui mais tarde. Ou então esteve afastado durante a Era Akumushi e está retornando agora.

Mashin: construtos vivos ignoram todas estas regras para idade inicial e envelhecimento. Mashin já nascem (ou melhor, são construídos) treinados, não envelhecem e podem viver para sempre. Normalmente, membros desta raça só morrem por formas violentas.

HISTÓRIA, APARÊNCIA, PERSONALIDADE

Aqui não há regras. Você pode inventar o que quiser e — novamente — não há necessidade de ser original. Aliás, você nem precisa destes detalhes; as regras que aprendeu até aqui já são suficientes para jogar. Muitos jogadores, especialmente aqueles do tipo estrategista, não sentem falta de ares românticos ou literários para seus personagens.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

IDIOMAS

A língua falada em Tamu-ra é o *ningo*, idioma padrão do Império, conhecido por quase todos os seres inteligentes na ilha. Ainda assim, outras raças e povos podem ter suas próprias línguas.

Todo personagem de Império de Jade sabe falar ningo, e mais um número de idiomas igual a seu bônus de Inteligência. Nezumi e vanara também sabem o idioma próprio da raça.

A seguir, os idiomas existentes em Tamu-ra e os povos e criaturas que tipicamente os utilizam.

Idioma	Raça
Ningo	humanos e outros povos de Tamu-ra; é o idioma padrão no Império de Jade
Varukaru	humanos e outros povos nativos do Reinado; é o idioma padrão no mundo de Arton
Higo	hanyô, ryuujin, criaturas do fogo
Kigo	henge, espíritos da natureza
Mizugo	kappa e outros espíritos aquáticos
Rattiki	nezumi
Ryuugo	ryuujin, dragões
Sarugo	vanara
Tengo	ryuujin, tenshi, nativos de Sora e reinos da Família Celestial
Yamago	hanyô, bakemono, criaturas do subterrâneo
Yaminogo	oni, bakemono, hanyô, nativos dos mundos inferiores

Alfabetização. Faz parte da cultura tamuraniana alfabetizar suas crianças logo cedo. Todo personagem sabe ler e escrever em todos os idiomas que sabe falar.

Mas fique avisado, você pode estar perdendo a melhor parte do jogo! Números anotados em sua ficha dizem como as regras funcionam, mas não dizem tudo que seria possível sobre um herói aventureiro. Dois personagens com as mesmas estatísticas podem ser muito diferentes. E você é o único que pode fazer essa diferença.

Consulte as descrições das raças para saber sobre sua aparência e vestimentas, e as classes sobre seu equipamento. Estas são guias gerais, mas você pode ser criativo. Suas habilidades básicas também podem dar pistas sobre aparência — Força elevada indica alguém grande e musculoso, baixa Destreza talvez resulte de obesidade, e alto Carisma indicaria grande beleza... ou não. Você também é livre para escolher o sexo de seu personagem, mesmo que seja diferente do seu. Acrescente traços particulares, como cor dos olhos, cabelo, barba, bigode, cicatrizes, acessórios, lembranças de família...

Como era a vida antes das aventuras? Onde você nasceu e cresceu? Você nasceu em Tamu-ra antes da Era Akumushi, há 20 anos ou mais? Ou em terras distantes, como o bairro Nitamu-ra na capital do Reinado de Arton? Onde você foi treinado para conquistar suas habilidades de classe? Você tem um senhor ou mestre? É leal ao Imperador, ou tem objetivos próprios?

Qual sua relação com a honra? Você está sempre buscando elevá-la, praticando atos honrados? Não se importa muito com ela, apenas preservando o suficiente? Despreza a honra, a ponto de tornar problemática sua vida em sociedade?

A qual casta social (veja adiante) você pertence? Você é um membro da nobreza, com deveres e obrigações de honra? Nesse caso, qual a sua família? Não é necessário construir novos personagens, mas vale a pena pensar em alguns nomes para parentes. Ou você é apenas um cidadão normal, plebeu, sem sobrenome? Ou ainda um pária, não reconhecido pelo Império?

Você não precisa exagerar nos detalhes. Não precisa escrever um romance sobre seu personagem — isso pode até ser divertido, mas será difícil ter oportunidade para mostrar tanto conteúdo na mesa de jogo. Muitos bons personagens de anime, mangá e games têm históricos curtos e uns poucos traços marcantes.

Os melhores personagens para jogar são aqueles que amarram história, aparência e personalidade em um conceito simples: um samurai ryuujin, após refugiar-se da Tormenta em terra estrangeira, tornou-se amargo e agora destruirá tantos monstros quanto puder.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

AS TRÊS CASTAS

Tamu-ra usa um sistema de castas semelhante ao feudalismo presente no Reinado. Existe uma casta nobre, guerreira, que governa e protege o povo. Existe uma casta trabalhadora que serve à nobreza em troca de sua proteção. E existem os proscritos, não reconhecidos como cidadãos, nem protegidos pelo Império. Essa estrutura permanece a mesma desde épocas ancestrais — mas, nestes novos tempos, as regras para pertencer a cada casta mudaram.

DAI'ZENSHI: OS NOBRES

Séculos atrás, a nobreza era formada por senhores feudais chamados *daimyo* e suas famílias, governando províncias. Cabia a esses senhores proteger seus servos contra bárbaros, bakemono e saqueadores de outras terras, além de numerosas outras ameaças. Essa nobreza se tornaria cada vez mais dedicada às artes da guerra, produzindo gerações de soldados, arqueiros, cavaleiros, até conjuradores. Os daimyo mais ambiciosos e agressivos se tornariam *xogum*, os temidos senhores da guerra. E sua elite guerreira seriam os samurais e shugenja — nesta época, não necessariamente honrados ou abençoados por Lin-Wu.

Após longos anos de guerras sangrentas que quase dizimaram os povos na ilha, Lin-Wu enfureceu-se e decretou a Grande Unificação. As províncias seriam unidas em Império e governadas por um único Imperador. Mas, mesmo com a humanidade unida e em paz, Tamu-ra ainda oferecia ameaças. Havia os nezumi, bakemono, youkai, ninjas. Uma classe guerreira dominante sempre seria necessária.

A nobreza aristocrata no Império é chamada *dai'zenshi*. A realeza, a mais alta classe social entre os mortais, inferior apenas ao próprio Imperador. Fazem parte dela todos os cidadãos nascidos em famílias tradicionais samurais e shugenja, reconhecidas por seus sobrenomes: em Tamu-ra, apenas dai'zenshi têm nome e sobrenome.

Para pertencer à nobreza é preciso nascer na nobreza — ou seja, pertencer a uma família capaz de traçar sua origem até a Era Naisen, quando surgiram os primeiros daimyo. Todos os samurais e shugenja eram dai'zenshi (embora nem todo dai'zenshi seja samurai ou shugenja). Até tempos recentes, apenas membros destas famílias eram admitidos nos templos de Lin-Wu onde estas classes são treinadas. Hoje, é possível tornar-se samurai ou shugenja sem pertencer a uma família nobre (como é o caso de quase todos os não-humanos destas classes), mas não será considerado dai'zenshi.

No Império, é impossível "ascender" à nobreza, não importando sua honra ou feitos. A estrutura social é sagrada, foi determinada por Lin-Wu e jamais pode ser violada. Mesmo a façanha mais heroica ou épica, como salvar a vida do Imperador ou destruir o maior inimigo do Império, não bastaria para ser agraciado com um título de nobreza (Orion Drake, o Cavaleiro da Luz, recebeu inúmeras outras honrarias, mas não esta).

Membros das raças ryuujin e mashin são exceções especiais. Dádiva sagrada de Lin-Wu, o nascimento de um meio-dragão imediatamente concede à sua família o título dai'zenshi — no entanto, um ryuujin nascido entre plebeus é evento raríssimo, poucas vezes registrado na história do Império. Da mesma forma, forjados pelos maiores artífices com o propósito de servir ao Império, os construtos vivos mashin também são considerados dai'zenshi.

Não se pode ascender à nobreza, mas pode-se *cair*. Enquanto o Reinado de Arton é famoso por sua aristocracia corrupta, jogos de poder e intriga palaciana, nada disso existe no Império; para ser nobre, deve-se ser honrado. Apenas personagens com Honra 16 ou mais podem pertencer à nobreza. Aqueles que falham em manter esse requisito podem perder o status dai'zenshi, ou nem chegar a recebê-lo. Por ser uma situação muito grave, normalmente é oferecida ao acusado uma oportunidade de recuperar sua honra e manter seu título — por exemplo, cumprindo uma missão ou realizando outra façanha honrada (veja em "Ganhando e Recuperando Honra"). Se falhar, nesse caso o ex-nobre passa a ser considerado shimin (veja adiante).

Apenas os aristocratas mais esquivos e dissimulados conseguem ser desonrados e manter seu status — façanha nem um pouco simples, levando em conta os poderes dos devotos de Lin-Wu para detectar desonra. Assim, essa certeza geral quanto à honra de sua aristocracia assegura a lealdade total da população tamuraniana ao Império.

Ao tornar-se adulto (e ter sua honra avaliada), todo dai'zenshi recebe o direito de portar o daisho, como é chamado o conjunto de duas espadas katana e wakizashi. Não é necessário saber usá-las, são apenas um símbolo de sua posição. Portar o daisho sem pertencer à nobreza é uma violação de honra moderada (muito embora membros de outras classes possam usar estas armas separadamente).

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

SHIMIN: OS CIDADÃOS

Enquanto os nobres praticam as artes da guerra, os plebeus trabalham pelo sustento do Império. *Shimin* é como são chamados os membros da casta trabalhadora — ou seja, todos os cidadãos que não pertencem à nobreza. São os fazendeiros, artesãos, mercadores, pescadores.

Antes da terrível Era Akumushi, havia cidadãos considerados "mais" ou "menos" importantes que outros. Fazendeiros e pescadores eram os mais valorizados, por produzir alimento necessário à sobrevivência. Artesãos e construtores eram cidadãos de segunda categoria, por produzir itens não totalmente essenciais. Mercadores eram os mais inferiores na escala, por apenas comercializar itens feitos por outros. Por fim, artistas, como poetas, músicos e gueixas, sequer eram aceitos como shimin.

Hoje, por decreto imperial, essa discriminação é proibida. Com a quase extinção do povo de Tamu-ra, não apenas cada vida é valiosa — mas também cada atividade, cada profissão. Plantar arroz é tão importante quanto costurar um quimono. Acalmar a alma perturbada com uma bela canção é tão honrado quanto erguer um templo. Após uma era de devastação, quando quase *tudo* que é Tamu-ra foi apagado para sempre, mesmo a menor das práticas tradicionais é um tesouro sem igual. Toda e qualquer pessoa honesta é cidadão do Império, com os mesmos direitos e deveres.

Outra mudança reside no fato de que, no antigo Império, era permitido a um dai'zenshi castigar ou até matar um shimin que ofendeu sua honra. Diante de um samurai, plebeus tentavam ser tão humildes quanto possível — e mesmo assim podiam acabar mortos, dependendo apenas do humor do samurai. Hoje, a vida de cada cidadão tem mais valor. Causar dano à honra de outra pessoa ainda é criminoso, mas não punido com a morte.

No antigo Império, apenas humanos eram shimin. Membros de raças como os hanyô, henge e vanara podiam viver em comunidades humanas, mas sem direitos como cidadãos — e havia guerra com os nezumi. Hoje, pertencer à raça humana não é mais requisito para a cidadania. A única exigência para ser shimin é praticar a honestidade (Honra 10 ou mais). Infelizmente, pouco importando sua honra, não há lugar no Império para os monstruosos kaijin.

A inclusão da classe artística entre os cidadãos também vem trazendo mudanças à sociedade. Teatros e ateliês surgem na Nova Capital, profissionais das artes afloram por toda Tamu-ra, como escritores, poetas, pintores, atores, gueixas e até os assim chamados bardos, ou "barudo" — tradição importada do Reinado de Arton, antes inexistente no Império.

NAI'NIN: NÃO-PESSOAS

Nai'nin é como são chamados todos os seres inteligentes que não sejam cidadãos do Império — ou seja, não honrados o bastante para convívio em sociedade, nem dignos de sua proteção. Na prática, não é muito diferente de separar civilizados e bárbaros. Ou humanos e animais.

Antes da Era Akumushi, esta casta (ou "não-casta") incluía todas as raças não humanas, exceto mashin e ryuujin, além de todos os artistas. Hoje, é reservada para os kaijin, criminosos (incluindo yakuza e ninjas), vigaristas, andarilhos, exilados, wu-jen, shinkan, onimusha e outros. Pessoas que escolhem o isolamento ou a vida errante, não se estabelecendo em nenhuma comunidade, também são nai'nin — porque não vivem em sociedade, não estão ajudando na reconstrução. Esta é uma das raras situações em que mesmo pessoas honradas não têm (ou não precisam de) direitos como cidadãos. De fato, muitos aventureiros pertencem a esta casta.

Matar um nai'nin não é crime, nem violação de honra — mas ainda pode ser uma violação conforme a maneira como ocorreu, por exemplo, se a vítima estava indefesa ou rendida. Também vale lembrar que é um grupo amplo, nem todos merecedores de rejeição, castigo ou morte imediata. Um pacífico monge andarilho henge e um perigoso ninja kaijin são ambos nai'nin; o primeiro não teria problemas visitando uma aldeia, enquanto o segundo provavelmente seria rechaçado, caçado ou morto. Na verdade, nestes tempos de maior tolerância e tradições mais flexíveis, mesmo um nai'nin ameaçador pode visitar uma comunidade brevemente e tratar de seus assuntos — por exemplo, um onimusha em viagem comprando suprimentos. Não haverá problemas caso o forasteiro saiba se portar (e vá embora tão breve quanto possível).

Um caso especial, que rende acalorados debates entre os magistrados, é quanto à situação dos estrangeiros. Desde tempos imemoriais, gaijin são considerados nai'nin, sem direito à cidadania. Perante a lei imperial, apesar da recente amizade entre Tamu-ra e as nações do Reinado, essa restrição perdura até hoje. Diferente de outros nai'nin, visitantes do Reinado são tratados com cortesia. Podem até ser admitidos como moradores na capital Shinkyo e alguns outros lugares — de fato, muitos estão construindo novas vidas aqui, ajudando na restauração do Império. No entanto, quando se envolvem em problemas, poucas vezes recebem o mesmo tratamento de um cidadão tamuraniano. A situação é pior em comunidades mais tradicionais (e intolerantes) como Nishidori e *muitas* outras.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Outra grande polêmica é em relação aos nezumi. Para muitos, sua inclusão imperial como cidadãos é ultrajante — especialmente porque estes seres violentos, animalescos, não praticam a honra. Gaijin também acham ofensivo que homens-rato possam se qualificar como cidadãos, apenas por serem nativos da ilha, mas um estrangeiro não possa. De fato, quase nenhum nezumi é honrado o bastante para ser shimin (nem se importa com isso). Em termos práticos, todo nezumi é tratado como nai'nin; sua honra, caso exista, deve ser constantemente provada.

Desnecessário dizer que, embora a vontade imperial seja soberana, muitos em Tamu-ra preferiam que as coisas fossem como antes...

Religiões

Outros povos rezam a seus deuses por favores ou clemência. Tamu-ra tem uma atitude diferente em relação à vida espiritual — aqui, não se implora por favores caídos do céu. Aqui, trabalha-se e luta-se por aquilo que se busca. Alcançar objetivos e realizar sonhos depende mais de seu esforço, e menos de suas orações. Ainda assim, Tamu-ra respeita imensamente os grandes espíritos. As cidades erguem templos e pagodes em sua honra, cada vilarejo tem uma capela ou altar para adoração.

Diferente do que acontece no Reinado de Arton, aqui os deuses vivem em relativa harmonia. Não há um panteão complicado e caótico, competindo por liderança ou pelo favoritismo dos devotos. Há apenas três grandes religiões que não conflitam entre si, cada uma ocupando seu lugar e exercendo seu papel na cosmologia local. Para estrangeiros, tais crenças são apenas formas exóticas (e incorretas) de interpretar a verdade divina; para o povo de Tamu-ra, é simplesmente como as coisas são.

Se quiser, um personagem jogador pode devotar-se a uma das três religiões. Para isso, basta escolher o talento Devoto de Lin-Wu, Devoto da Família Celestial ou Devoto do Bushintau. Cada religião oferece acesso a um grupo próprio de Poderes Concedidos (veja o **Capítulo 2: Perícias e Talentos**).

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

A IGREJA DE LIN-WU

A mais poderosa e influente divindade de Tamu-ra não poderia ser outra. Ele é o Dragão, serpenteante, colorido, infinito, cruzando os céus celestiais a cada grande ciclo — de cada início dos tempos a cada fim do universo. Ele é o Samurai, em sua armadura resplandecente como o sol da manhã. Ele é o Sábio, o pacífico ancião de chapéu de palha e cachimbo. De seu reino distante, ele trouxe a este mundo o mais valioso presente: a honra. Sem honra, não há civilização, não há humanidade. Sem honra, não há vida.

Lin-Wu não tem rivais em posição divina. Ele não é um deus único, todos sabem existir numerosos grandes espíritos — mas ele é único em sua importância, em sua supremacia. Histórias de terras distantes colocam o Deus Dragão em igualdade com dezenove outros, até mesmo subserviente à liderança de um deles. Como se fosse possível igualar ou superar aquele que é o mais honrado! Pouco importa, de qualquer forma. Para o povo de Tamu-ra, os grandes espíritos estão acima de coisas como conflito, rivalidade, inimizade. Mesmo quando se opõem, eles são a harmonia perfeita. Do contrário, não seriam deuses verdadeiros.

Também existe a crença estrangeira de que o poder dos deuses é alimentado pela adoração de seus devotos. Nesse caso, como Lin-Wu poderia manter seu elevado status divino, mesmo após a quase extinção de seu povo? Talvez porque Lin-Wu sempre manteve certa distância saudável de seus irmãos, conservando sua honra pura. Talvez porque, enquanto outros desperdiçavam sua energia em disputas e tramas, o Dragão manteve-se forte. Mesmo que Tamu-ra fosse dizimada até a última cerejeira, bastaria o breve desabrochar de uma flor para Lin-Wu seguir infinito, eterno.

Nesta sociedade guiada pela honra, Lin-Wu é o seu símbolo máximo. O Império é governado por aqueles que servem ao Dragão; seu clero e a nobreza imperial são um só. Seus símbolos sagrados estão na arquitetura, no vestuário, em todas as formas de arte. Alguns diriam nem existir qualquer necessidade de templos para estar na presença de Lin-Wu. Mas eles existem.

Os maiores templos em honra a Lin-Wu, situados na costa leste da ilha, foram arrasados pela Tormenta. Hoje, um novo templo-mestre ergue-se na capital Shinkyo, a maior estrutura inteiramente feita de madeira no mundo conhecido. Cercado de magníficos jardins e encimado por uma esplêndida estátua do dragão-serpente, **Meiyo'Dera** é lugar de profunda beleza, meditação e comunhão — mas também de esforço e empenho, pois aqui treinam os futuros defensores do Império. Após vidas inteiras de estudo e treino, jovens noviços são sagrados samurais e shugenja diante de Lin-Wu.

Grandes cerimônias são conduzidas em Meiyo'Dera pelos mais prestigiados shugenja, sobretudo **Shiro Nomatsu**, sumo-sacerdote de Lin-Wu e braço direito do Imperador. Durante os sofridos anos de Tormenta, o digníssimo samurai/shugenja percorreu o Reinado reunindo e ajudando sobreviventes, preservando cada fragmento de Tamu-ra. Hoje, Nomatsu-sama segue trabalhando duro (e feliz!) pela restauração da ilha, pessoalmente treinando novos shugenja e convocando grupos sentai para missões variadas.

Aqueles devotados a servir Lin-Wu assumem a missão de proteger o povo e a cultura de Tamu-ra, liderar sentai em missões imperiais, caçar e destruir monstros e seres desonrados. Também buscam realizar atos que elevem sua honra pois, ao fazê-lo, também glorificam o presente do Dragão. Samurais e shugenja são seus servos mais poderosos, liderando, lutando, exemplificando suas maiores virtudes, extraindo poderes admiráveis da própria honra — mas membros de quase todas as classes podem ser encontrados entre seus praticantes. Quanto a raças, os humanos, mashin e ryuujin compõem a maior parte dos devotos.

No entanto, embora até o mais humilde fazendeiro mostre devido respeito, a forte relação de Lin-Wu com a aristocracia pode afastá-lo do povo comum. O eremita nas montanhas e o monge na aldeia remota muitas vezes entendem que o Dragão é supremo, tem servos mais valorosos, não precisa de seus serviços — e acabam se voltando para outros cultos.

Para mais informações sobre Lin-Wu e Shiro Nomatsu, consulte a caixa *O Mundo de Arton*.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

A Família Celestial

Mesmo seus devotos mais fervorosos sabem que Lin-Wu não é o único deus; ele é apenas o mais importante, o mais honrado. No passado imemorial, vinte deuses nasceram das forças cósmicas Win e Wang. Grandes espíritos que, exceto por sua origem divina, têm muito pouco em comum.

Enquanto Lin-Wu representa a honra, suprema e absoluta, seus irmãos governam todos os outros aspectos (menos) importantes do mundo e da vida. Há deuses de força, guerra e morte. Há deuses de vida, cura e paz. Deuses de bondade e maldade, ordem e caos, inocência e sabedoria, justiça e trapaça. Deuses de outras raças e povos distantes. Uns são aliados, outros rivais, outros até inimigos. Uns caem, outros ascendem.

Após a Tormenta, grande parte das escrituras sagradas sobre a Família se perdeu. Esse fato, somado à influência religiosa do Reinado, tornou o culto ainda mais informal e conturbado, cheio de contradições em suas histórias. Poucos parecem concordar sobre quem são os dezenove. Assim, embora pareça existir relação direta entre algum membro da Família e um deus do Reinado, nem sempre é seguro presumir que são a mesma entidade.

Diferente do Reinado de Arton, os membros da Família não têm cultos individuais — pelo contrário, acredita-se que prestar homenagem exclusiva a apenas um deus pode trazer má sorte, atrair a inveja dos demais. A maior parte dos tamuranianos nem mesmo sabe os nomes de todos. Para os devotos desta crença, a Família representa a variedade, a diversidade, a riqueza colorida da vida. Representa a união, o trabalho em equipe, a certeza de que mesmo seres tão diferentes podem conviver em harmonia e realizar grandes feitos. Embora seus sacerdotes contem numerosas histórias de competição e conflito entre esses deuses, a Família supera suas crises, persevera e perdura.

Comparado à Igreja de Lin-Wu, este culto é menos rígido e cerimonioso. Seus devotos entendem que os membros da Família são deuses, mas não perfeitos — apenas o Dragão é. São poderosos e merecedores de respeito, mas têm falhas, cometem erros. Vivem brigando para decidir quem é o melhor, quem está certo. Quase todas as tragédias na história de Tamu-ra são atribuídas a algum acidente ou descuido cometido na Família, bem como intrigas, tramas e travessuras entre seus integrantes. Os deuses da Família são mais ou menos vistos como parentes idosos, plenos de sabedora, dignos de todo o amor e reverência... mas também cheios de manias que demandam alguma paciência.

A Família tem templos próprios, embora menos ostentosos que aqueles dedicados a Lin-Wu — e, ainda assim, o Deus Samurai sempre aparece destacado em sua ornamentação. São pagodes ou torres coloridas, belas e harmoniosas, com múltiplos telhados de beiradas recurvadas. Por serem muitas vezes a construção mais alta nas redondezas, costumam atrair raios — evento que os devotos aceitam de forma natural, como alguma nova turbulência na Família.

A Família não tem um sumo-sacerdote; esse título é reservado apenas ao alto-clérigo de Lin-Wu. Também não há uma estrutura eclesiástica organizada; cada templo tem seu sacerdote responsável, não necessariamente subordinado a qualquer outro. No entanto, sempre que a necessidade surge, devotos da Família escolhem uma liderança temporária e colaboram para resolver o problema. Servos desta religião também estão sempre prontos a atender requisições da Igreja de Lin-Wu e, claro, do Imperador; a autoridade pessoal de Tekametsu é considerada acima de qualquer membro da Família.

Pouquíssimos samurais e shugenja escolhem servir à Família Celestial; justamente por sua maior liberdade de pensamento (e nenhuma exigência especial quanto à honra), esta religião acaba encontrando seus devotos entre membros de outras classes, até mesmo yakuza e ninjas. Também é preferida por grande parte dos não-humanos, especialmente os hanyô, kaijin, nezumi e vanara.

O Bushintau

Muitas vezes visto mais como filosofia e menos como religião, o Bushintau representa uma verdade conhecida por cada ser inteligente no Império. Todas as coisas têm espírito. Todas as coisas têm alma. Os mortais dividem o mundo com uma população infinita de seres espirituais, maiores e menores, luminosos e sombrios, afáveis e perigosos.

Alguns dizem que o Bushintau é uma religião sem deuses, o que não está inteiramente correto. Esta crença não renega Lin-Wu e a Família Celestial, muito pelo contrário. O Dragão e seus irmãos são grandes espíritos, são os *maiores* espíritos no multiverso — mas estão longe de serem os únicos. De fato, espíritos são mais numerosos que qualquer outra coisa na existência. Existe um espírito para cada criatura, para cada item, cada lugar. Todo ser vivo, seja humano ou animal, tem espírito — assim como os seres sem vida, mortos-vivos, incorpóreos. Há espíritos em todos os elementos e fenômenos da natureza, da menor flor à mais alta montanha, da mais breve gota de chuva ao maior terremoto. Há espíritos em cada objeto, natural ou forjado pelo homem. Há espíritos em tudo

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

que vemos e em tudo que não vemos, mesmo nas coisas mais breves e imateriais, cada palavra dita, cada brisa, cada recordação. Tudo que é, foi e será, tem um espírito.

Mas o que seria exatamente o espírito, a alma? Para o Bushintau, é a pura força divina que move o universo. Cada espírito está ligado a todos os outros, permeando tudo que existe, formando uma teia infinita de fios incontáveis. Podem ser energias. Podem ser entidades. Podem ser fenômenos para os quais não temos nomes. O mundo espiritual é imensamente maior, mais rico e complexo que este pobre, limitado mundo material. O Bushintau existe para ajudar os povos a conviver com esta verdade universal, maravilhosa e aterradora.

Muitos em Tamu-ra, mesmo aqueles devotados a outros deuses, sabem que é prudente agradar os espíritos. Fazem orações ao sol e à chuva, para ter boa colheita. Solicitam passagem, mesmo em silêncio, ao cruzar a floresta. Agradecem cerimonialmente ao grande atum que será levado ao mercado para alimentar a família. Pedem às estrelas que tragam bons sonhos a seus filhos.

Um dos aspectos mais importantes no Bushintau está em seus rituais para contatar ancestrais falecidos. Em Tamu-ra sabe-se que, antes de renascer neste mundo, os mortos passam por longos períodos no além-vida — onde é possível comunicar-se com eles, através dos meios certos. Mais que isso, os espíritos ancestrais podem interferir no mundo material, podem socorrer seus descendentes em situações de crise. Da mesma forma, ancestrais descontentes com as atitudes de seus sucessores podem assombrá-los, trazer má sorte, até mesmo rogar maldições. Por este motivo, em Tamu-ra, honrar e respeitar os ancestrais é algo levado muito a sério.

Ser devoto do Bushintau é saber lidar com seres sobrenaturais. Percebê-los onde não podem ser vistos. Identificá-los, entender se oferecem perigo ou precisam de ajuda — pois até espíritos passam por dificuldades. Um sacerdote desta crença saberá falar com a alma do pássaro e curar sua asa quebrada. Saberá afastar o fantasma rancoroso, talvez até guiá-lo a seu lugar no além-vida. Saberá até mesmo conjurar espíritos em seu auxílio.

Também cabe ao devoto compreender as forças fundamentais da vida e morte, as energias da luz e trevas, positiva e negativa. Pela manipulação de tais energias, é possível executar uma série de técnicas para curar (ou ferir) os vivos, bem como afastar mortos-vivos. Ainda, o Bushintau pode permitir a seus devotos realizar façanhas realmente assombrosas, como testemunhar eventos distantes, cruzar a barreira entre mundos, ou até ressuscitar os mortos.

O Bushintau não tem templos ou igrejas, não tem escrituras sagradas, não tem nem mesmo mestres. Seus preceitos são aprendidos mais por intuição que por instrução; os próprios seres espirituais sussurram ao devoto o que ele precisa saber. Claro, há espíritos honrados e desonrados, honestos e trapaceiros. Cabe ao devoto ser muito cauteloso quanto a tudo que dizem; apenas sabedoria e experiência vão ensiná-lo sobre o que é verdadeiro, e o que não é.

Assim, embora todos em Tamu-ra acreditem em espíritos, poucos escolhem devotar-se totalmente a esta religião. Membros de todas as classes e raças podem seguir o Bushintau, mas aquele com maior entendimento e domínio sobre o mundo espiritual é o shinkan. Este sacerdote misterioso deixa-se guiar pelos espíritos até onde julga necessário.

SENTAI E NAKAMA

Arton tem uma antiga e profunda tradição de grupos aventureiros — equipes de companheiros, aliados, amigos ou mesmo amantes. Reunindo especialistas com diferentes habilidades para cumprir missões, perseguir grandes objetivos, combater o mal. Mas, estranhamente, o Reinado não tem um termo próprio para tais equipes. São apenas "grupos de aventureiros".

Em Tamu-ra, chamam-se *sentai*.

A sociedade tamuraniana acredita na prioridade do grupo sobre o indivíduo, acredita que cada um deve colocar de lado o bem-estar pessoal em prol do bem de todos. Uma vareta quebra-se facilmente, mas segure várias juntas e serão mais fortes. Não fazer parte de um grupo é algo triste, indigno, vergonhoso — não sem motivo, aqueles que escolhem vidas solitárias são considerados párias, nai'nin. Pertencer ao Império é um privilégio, uma honra. Lutar pelo Império, igualmente uma honra. Mas integrar a uma equipe que luta pelo Império é honra ainda maior!

Um sentai é uma equipe, esquadrão ou força-tarefa, formada por um pequeno número de membros — variando entre três e seis ou mais, mas idealmente cinco. Cada sentai pode ser designado para uma única missão, ou manter-se unido por meses, anos, ou mesmo por toda a vida. Diferente dos aventureiros do Reinado, que consideram essa união mais informal, um sentai (como tudo mais em Tamu-ra) segue regras rígidas. Um grupo é declarado sentai somente em certas condições.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Apenas viajar e lutar juntos não basta. O sentai só existe quando todos os integrantes reconhecem seus colegas como *nakama*. Mais que um colega de batalhas, um nakama é um aliado fiel, um companheiro leal que você morreria para proteger, e que faria o mesmo por você em retorno. Para o verdadeiro herói, antes perder a própria vida que deixar seu nakama morrer. Por isso qualquer aventureiro será criterioso quanto a integrar um sentai, ou aceitar alguém como seu nakama.

Mais que uma união conveniente de pessoas com diferentes habilidades, um sentai é um pacto de honra. Todo membro tem fortes obrigações com seus colegas. Abandonar um sentai, ou recusar-se a ajudar um nakama, são violações de honra severas; trair ou matar um nakama, violações extremas. Assim, mesmo um yakuza ou ninja é cauteloso quanto a falhar com seus companheiros.

Não se pode fingir pertencer a um sentai. Assim como a honra, o sentai existe (ou não) no coração de seus integrantes. Todos sabem quando são um sentai, todos sabem quem são seus nakama. Alguns mantêm esse pacto em seus íntimos, não necessitando de mais nada. Outros adotam uniformes, brados de guerra, coreografias elaboradas. Alguns até mesmo têm seu tema musical, executado por seus próprios membros ou meios mágicos.

Existem sentai compostos apenas por monges, ou apenas por ninjas, ou membros de qualquer outra classe. No entanto, quanto mais variada a equipe, maiores suas chances de resolver qualquer problema. O sentai típico é composto por 2-3 combatentes (bushi, kensei, monge, onimusha, samurai), 1-2 conjuradores (shinkan, shugenja, wu-jen) e 0-1 especialista de algum tipo (ninja, yakuza).

Nem todos os sentai nascem por iniciativa de seus integrantes — na verdade, estes são minoria. A maior parte dos sentai é designada pelo Império, quando há uma missão importante a cumprir. Assessorado por seus conselheiros, ou seguindo seu próprio julgamento, o Imperador escolhe os membros mais adequados à tarefa (nem sempre de forma que pareça clara a outros). Muitas vezes a convocação virá através de um mensageiro, embora Tekametsu prefira fazer o convite pessoalmente, durante uma audiência em seu castelo, sempre que possível. Aqueles que rejeitam a solicitação imperial, claro, devem arcar com as consequências (recusar-se a ajudar um personagem digníssimo é violação de honra severa).

Um sentai formado por convocação do Imperador será, claro, um *sentai imperial.* Nem sempre este tipo de sentai é o mais harmonioso; um nobre samurai mashin pode ver-se lutando ao lado de uma trapaceira humana yakuza, enquanto uma elegante ryuujin shugenja pode acabar aliada a um pestilento bushi nezumi. Ainda assim, é esperado que seus membros honrem o sentai, trabalhando em equipe e protegendo seus nakama, mesmo contrariando preferências ou aversões pessoais. Note também que aceitar algo de um personagem desonrado, sórdido ou desumano, *mesmo* um nakama, ainda é violação de honra; um samurai lutará ao lado de um ninja, pronto a protegê-lo com sua vida, mas sem aceitar qualquer ajuda sua.

Em raras ocasiões, para tarefas realmente importantes, o próprio Lin-Wu procura por campeões para integrar um sentai. Pode ocorrer em sonhos, através de visões ou emissários, ou mesmo uma visita pessoal do Dragão. Às vezes afastados centenas de quilômetros, esses aventureiros podem fazer longas jornadas e/ou passar por provações antes de reunir-se a seus nakama.

Muitos sentai têm nomes e/ou títulos, escolhidos por seus integrantes, pelo Imperador ou por Lin-Wu. Embora possam adotar qualquer nome, como Esquadrão Lampejante Metaman ou Força Ninja Shurikenjaa, existem certas tradições quanto a nomear um sentai:

- Muitos nomes iniciam com *go* (五), que significa "cinco", por ser o número ideal de membros (mesmo número de dedos em uma mão).
- Muitos nomes terminam em *shaa, jaa* (者) ou *man* (マン), que significam "pessoa".
- Entre os que terminam em *jaa,* muitos terminam em *renjaa*. É uma interpretação local de "rangers", termo estrangeiro do Reinado para designar caçadores de monstros.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

CAPÍTULO DOIS

PERÍCIAS & TALENTOS

Este capítulo traz regras complementares para a construção de personagens jogadores, com as descrições das perícias e dos talentos.

Perícias são usadas para a resolução de ações que não envolvem combate. Já talentos são vantagens que fornecem novas capacidades ao personagem, ou melhoram aquelas que ele já possui.

PERÍCIAS

TIPOS DE PERÍCIAS

Perícias de Classe: são aquelas que aparecem na descrição de cada classe. Por exemplo, as perícias de classe do kensei são Acrobacia, Atletismo, Cavalgar, Iniciativa, Intimidação, Intuição, Ofício, Percepção. Apenas perícias de classe podem ser treinadas.

Perícias de Outra Classe: são todas as outras perícias que *não* aparecem entre aquelas da classe escolhida. Elas não podem ser treinadas.

Perícias Treinadas: todo personagem tem certo número de perícias treinadas, que depende de sua classe e modificador de Inteligência.

O número de perícias treinadas para cada classe é:

- **Yakuza:** 8 + modificador de Inteligência.
- **Ninja:** 6 + modificador de Inteligência.
- **Monge, onimusha, samurai, shinkan, shugenja:** 4 + modificador de Inteligência.
- **Bushi, kensei, wu-jen:** 2 + mod. Int.

Humanos ganham +2 perícias treinadas, que podem ser escolhidas entre perícias de outra classe.

Mesmo que a soma final seja zero ou menos (devido a um modificador de Inteligência negativo), ainda assim o personagem tem pelo menos uma perícia treinada.

Então, um kaijin kensei com Inteligência 8 (modificador –1) é bastante limitado, com apenas uma perícia; o homem-monstro treinou para dominar sua arma eleita, sem interesse em outros conhecimentos. Por outro lado, um hanyô yakuza com Inteligência 18 (modificador +4) tem excelentes 12 perícias, sendo capaz de solucionar muitos problemas.

Você escolhe suas perícias treinadas no 1º nível. Uma vez escolhidas, elas não podem ser trocadas.

GRADUAÇÕES

Graduações medem seu domínio em cada perícia.

- **Perícia treinada:** nível + 3 graduações.
- **Outras perícias:** nível/2 graduações.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

É fácil lembrar desses números. Um personagem de 5º nível tem 8 graduações em suas perícias treinadas e 2 graduações em todas as outras perícias, sejam de classe ou não.

Mais adiante você verá que ainda pode receber outros bônus durante o teste (de habilidade, por talentos...).

Escolhendo as Perícias

Você escolhe suas perícias treinadas no 1º nível, entre suas perícias de classe. Uma vez escolhidas, elas não podem ser trocadas.

Exemplo de Escolha de Perícias: Karina é uma humana yakuza de 1º nível. Ela recebe 8 perícias. Com sua Inteligência 15 (modificador +2) recebe mais duas perícias e por ser humana também ganha mais duas perícias. No total, soma 12 perícias treinadas.

Como Karina é uma yakuza, suas perícias escolhidas são: Acrobacia, Atletismo, Cavalgar, Enganação, Furtividade, Iniciativa, Intimidação, Ladinagem, Obter Informação, Percepção e Sobrevivência. Note que todas, exceto Cavalgar e Sobrevivência, são perícias de classe (as perícias treinadas bônus dos humanos podem ser escolhidas entre perícias de outra classe).

No 1º nível, as graduações de Karina em suas perícias treinadas são iguais a 4 (seu nível +3). Ela ainda somará seus modificadores de habilidade, como veremos a seguir.

Acrobacia, Cavalgar, Furtividade, Iniciativa e Ladinagem têm Destreza como habilidade-chave. Karina tem Destreza 18, que concede um modificador de +4. Somando suas 4 graduações, o bônus final para cada uma fica em +8.

Para Enganação, Intimidação e Obter Informação a habilidade-chave é Carisma. Karina tem Car 15 (modificador +2). Os bônus finais destas perícias sobem para +6.

A perícia Atletismo é baseada em Força. Karina tem For 11, que não modifica os testes (mod +0). Seu bônus final continua sendo +4.

Percepção e Sobrevivência possuem como habilidade-chave Sabedoria. Karina tem um valor baixo desta habilidade, apenas 9, com um modificador negativo de –1. No final, fica com um bônus de +3 nestas perícias.

Assim, os bônus finais nas perícias de Karina são: Acrobacia +8, Atletismo +4, Cavalgar +8, Enganação +6, Furtividade +8, Iniciativa +8, Intimidação +6, Ladinagem +8, Percepção +3, Sobrevivência +3.

Novas Perícias: após o 1º nível, um personagem pode adquirir mais perícias de duas maneiras.

• **Inteligência:** caso sua Inteligência aumente, você ganha uma nova perícia para cada aumento de +1 no modificador de habilidade. Aumentos de Inteligência temporários (por jutsus ou itens mágicos, por exemplo) não concedem mais perícias.

• **Treino em Perícia:** este talento oferece uma perícia treinada adicional, que pode ser escolhida entre perícias de outra classe.

Lista de Perícias

A seguir está a descrição de todas as perícias do jogo. Para as regras de como usá-las, consulte o **Capítulo 5**.

Testes sem Treinamento

Adestrar Animais, Conhecimento, Identificar Magia e **Ladinagem** são perícias que só podem ser usadas quando você é treinado nelas. Então, se você não escolheu Ladinagem como perícia treinada, não tem o conhecimento mínimo necessário para tentar destrancar uma fechadura, não importa seu nível ou modificador de Destreza.

Quando a palavra "treinada" aparece logo após o título da perícia, isso quer dizer que não se pode fazer testes sem treinamento para ela.

Penalidade de Armadura

Acrobacia, Furtividade e **Ladinagem** exigem liberdade de movimentos. A maioria das armaduras e escudos torna a utilização destas perícias mais difícil.

Quando a palavra "armadura" aparece logo após o título da perícia, isso quer dizer que personagens usando armadura ou escudo sofrem uma penalidade em seus testes. Essa penalidade depende de cada peça (veja o **Capítulo 3**) — quanto mais pesada, maior o estorvo.

Penalidades por armaduras e escudos são cumulativas: usar armadura ashigaru (–1) e escudo grande (–2) penaliza seus testes em –3.

Acrobacia

Destreza • Armadura

Você consegue andar na corda bamba, cair sem se machucar e fazer outras proezas acrobáticas.

Amortecer queda (CD 15): quando cai, você pode fazer um teste de Acrobacia como uma reação para reduzir o dano em 1d6. Para cada 5 pontos pelos quais o teste exceder a CD, você reduz o dano em mais 1d6. Se reduzir o dano a zero, você cai de pé.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Perícia	Habilidade-Chave	Somente Treinada?	Penalidade de Armadura?	Violação de Honra
Acrobacia	Des	—	sim	—
Adestrar Animais	Car	sim	—	—
Atletismo	For	—	—	—
Atuação	Car	—	—	leve (ganhar dinheiro)
Cavalgar	Des	—	—	—
Conhecimento	Int	sim	—	—
Cura	Sab	—	—	—
Diplomacia	Car	—	—	leve (barganhar)
Enganação	Car	—	—	leve (teste), moderada (treino)
Furtividade	Des	—	sim	leve (teste), moderada (treino)
Identificar Magia	Int	sim	—	moderada (usar instrumento mágico)
Iniciativa	Des	—	—	—
Intimidação	Car	—	—	—
Intuição	Sab	—	—	—
Ladinagem	Des	sim	sim	moderada (teste), severa (treino)
Obter Informação	Car	—	—	moderada (intriga)
Ofício	Int	—	—	—
Percepção	Sab	—	—	—
Sobrevivência	Sab	—	—	—

Equilíbrio: quando estiver andando por superfícies precárias você precisa fazer testes de Acrobacia para não cair. Cada ação de movimento exige um teste. Se for bem-sucedido, você anda metade do seu deslocamento. Se falhar, não consegue andar. Se falhar por 5 ou mais, você cai. A classe de dificuldade varia conforme a superfície: piso escorregadio (CD 10), o alto de muro estreito (CD 15), uma corda esticada (CD 20). Você pode sofrer –5 em seu teste para andar em seu deslocamento total. Você fica desprevenido quando está se equilibrando. Se sofrer dano quando está se equilibrando, deve fazer um novo teste de Acrobacia; em caso de falha você cai.

Escapar: você pode escapar de cordas, redes e algemas como uma ação completa. Para cordas, faça um teste de Acrobacia oposto ao teste de Destreza de quem amarrou você (essa pessoa recebe +10 no teste). Para redes e algemas, faça um teste contra CD 20 (redes) ou 30 (algemas).

Levantar-se rapidamente (CD 20): se estiver caído, você pode fazer um teste de Acrobacia como uma ação livre para ficar de pé. Você só pode tentar levantar-se rapidamente uma vez por rodada.

Passar por espaço apertado (CD 30): você pode rastejar por espaços estreitos, suficientes para criaturas uma categoria de tamanho menor. Você gasta uma ação completa e se move com metade do deslocamento.

Passar por inimigo: você pode atravessar um espaço ocupado por um inimigo como parte de seu movimento. Faça um teste de Acrobacia oposto ao teste de Acrobacia, Iniciativa ou Reflexos do oponente (o que for melhor). Se você for bem-sucedido, atravessa o espaço; se falhar, não consegue atravessar o espaço, e sua ação de movimento termina. Atravessar um espaço ocupado por um inimigo gasta o dobro do deslocamento.

Os usos amortecer queda, levantar-se rapidamente e passar por espaço apertado só podem ser tentados se você é treinado em Acrobacia.

Adestrar Animais

Carisma • Treinada

Você pode conduzir uma carroça, treinar um cão de guarda e realizar outras tarefas relacionadas a animais.

Domesticar um animal selvagem (CD 25): você pode criar um animal selvagem desde filhote, domesticando-o (veja mais em "Aliados", no **Capítulo 8**). O tempo necessário varia de acordo com a criatura.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com